SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2

Nº 54

Play mania



Dragon Quest
El Periplo del Rey Maldito

Enemigos • Búsquedas • Alquimia • Secretos

El mundo necesita un salvador que le libere de la oscuridad y ese vuelves a ser tú. Te acompañan amigos fieles, pero los peligros de esta aventura sólo son comparables a la diversión que vas a disfrutar afrontándolos. ¿Nos acompañas en este periplo?

1 REGIÓN DE VILLATRÁNSITO

OBJETOS

Planta Medicinal x5, Planta Antibiótica x3, Vara de Ciprés x2, Agua Bendita, Vestimenta Normal, Ala de Quimera, 4 Monedas de Oro, 3 Monedas de Oro, 5 Monedas de Oro, 4 Monedas de Oro, 7 Monedas de Oro, 8 Monedas de Oro 10 Monedas de Oro, Escudo de Piel, 20 Monedas de Oro, 2 Monedas de Oro, Tapadera, Minimedalla, Simiente de Defensa, Daga.

COFRES MAPAMUNDI

Simiente de Vida, Calzones, 82 Monedas de Oro, Minimedalla (cofre cerrado)





Tras el vídeo, practica con los controles; habla con los compañeros e investiga tu entorno. Después del combate, habla con el equipo y, durante el vídeo, entrarás en un pueblo en el que no parece que seas bien recibido.

Antes de buscar a Rylus investiga en el pueblo. Si pulsas ■ se desplegará un mapa con la **localización de tiendas, la Iglesia, la posada**... En la Iglesia podrás salvar, en la posada puedes pasar la noche o descansar para curar heridas y en las tiendas podrás comprar objetos y accesorios. Puedes recorrer el pueblo, hablar con la gente 1 y conseguir objetos en armarios, barriles y vasijas. Cuando hayas inspeccionado todo, ve a la posada. **Habla con el hombre rellenito** a la derecha de la taberna para averiguar que Rylus ha fallecido. En la barra verás a **Kalderasha**, el adivino. Habla con él y regresa a la entrada del pueblo: algo pasa. Tras ver cómo Rey es desterrado, ve a la casa junto al pozo y accede a ayudar a la hija del adivino a buscar la **Bola de Cristal**.
Sal por la puerta principal del pueblo 2 y sigue el sendero marcado por arena. **No hagas caso de los desvíos**; simplemente **avanza hasta llegar a la cascada** y entra en la cueva que verás al llegar.

2 LA CUEVA DE LA CASCADA

OBJETOS

Mapa, Ala de Quimera, Planta Medicinal, Gorro de Piel, Espada de Cobre.





Te recomendamos que antes de entrar en la mazmorra **el equipo haya alcanzado por lo menos el nivel 5**; de modo que dedícate a pelear por los alrededores para ganar puntos de experiencia.
Una vez en la cueva, **avanza por el camino de antorchas** 1 hasta la bifurcación y abre el **cofre** para coger el **mapa de la cueva**.
Avanza por el camino de la derecha (por la izquierda no hay nada) para abrir más **cofres**.





Sigue el camino hasta el nivel inferior y avanza hasta una gran sala; no encontrarás nada en ella, de modo que cruza hasta el otro lado y **habla con el individuo que obstaculiza la puerta.** Puedes luchar o no contra este monstruíto, tú decides 2.

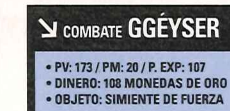
Sigue hasta la siguiente bifurcación. Y escoge el camino de la izquierda; verás una pequeña gota azul. Sigue adelante hasta encontrar el **cofre** del que hablaba la "gotita". Dentro podrás encontrar una **Espada de Cobre**.

Retrocede hasta la bifurcación y sigue el camino contrario hasta llegar a las escaleras que bajan al tercer piso de la cueva. Avanza hasta el final del puente e **investiga la Bola de Cristal** que está suspendida en el aire. Pulsa ✖ para investigarla y aparecerá un **monstruo de la cascada** 3, contesta que la Bola es tuya y dará comienzo el primer combate contra un jefe.
(VER COMBATE GGÉYSER)

Tras el combate verás en una escena una pequeña historia sobre nuestro protagonista. Después, retrocede hasta la entrada de la cueva. Regresa al pueblo por el camino o usa un Ala de Quimera si no quieres luchar.

Para salvar la partida debes ir a la Iglesia y para sanar tus heridas a la posada. Cuando estés listo, ve a la **casa de Valentina** y habla con su padre. Tras la escena, baja las escaleras y habla de nuevo con Kalderasha.

Cuando recuperes el control, sal del pueblo y avanza por el camino que llevaba a la cascada. Al llegar a la primera bifurcación, avanza por la izquierda, en el cartel verás que señala el **Punto de Control** 4. Sigue este sendero hasta la siguiente bifurcación y lee el cartel para seguir por la derecha. **Aparecerás en la región de Alexandría.**



COMBATE GGÉYSER

- PV: 173 / PM: 20 / P. EXP: 107
- DINERO: 108 MONEDAS DE ORO
- OBJETO: SIMIENTE DE FUERZA

Sus ataques son bastante poderosos, así que es recomendable que llegues con un nivel 6 ó 7.
La estrategia para ganar este combate es utilizar los ataques normales 1 y llevar una buena reserva de Plantas medicinales por si las cosas se ponen feas. No será demasiado complicado si nos has hecho caso y has llegado a este lugar en un nivel 6 por lo menos.



3 REGIÓN DE ALEXANDRÍA

OBJETOS

Agua Bendita, Ala de Quimera, Planta Medicinal, 11 Monedas de Oro, Queso Normal, Vestimenta de Viaje, 5 Monedas de Oro, Simiente de Magia, 18 Monedas de Oro, Ropa de Jessica, Bulvo Lunar.

COFRES MAPAMUNDI

Zarcilimos, 100 Monedas de Oro, Simiente de Fuerza, Siminete de Vida.

Tras cruzar el río, sigue el sendero marcado de arena. Los enemigos de esta región son duros de pelar: si no estás bien preparado, **es mejor que huyas.**

A la izquierda del camino verás el pueblo de Alexandría. Tras el intento de ataque de los niños, habla con todos los habitantes para **enterarte de la historia de Alistair** e inspecciona cada rincón en busca de objetos nuevos. Si es de noche, acércate a la posada para descansar y esperar a que se haga de día... De noche el pueblo está "matao".

Entra en la mansión al final del camino, avanza por las escaleras, entra por la puerta de la izquierda y sube hasta una sala llena de barriles; rómpelos para descubrir una **grieta en la pared** 1. Deja que Munchie atraviese el agujero y corre hasta una **cómoda en el piso inferior**; sube por la escoba hasta la **carta** 2 y cuando la tengas vuelve con el prota.

Tras leer la carta de Jessica, baja al segundo piso y habla con los niños que custodian la puerta del cuarto de Jessica. Tendrás que hablar dos veces con el de la izquierda para enseñarle la carta. Asiente a todas sus preguntas 3 y ve a la entrada del pueblo. Sigue el sendero marcado de arena nada más salir a la izquierda hasta la torre (ignora el desvío).







4 LA TORRE DE ALEXANDRÍA

Al llegar a la entrada, colócate junto a la puerta y deja que Visi la abra. Sube las escaleras y entra por la puerta de la izquierda. Baja las escaleras y cruza al otro lado de la sala. Nada más salir encontrarás un **cofre** con el **mapa de la torre**; avanza a la izquierda, sube las escaleras al fondo y entra por la **puerta al final del puente de piedra**. Investiga la puerta de la pared de la izquierda para desbloquearla y ahora sube la escalerilla 1 y sal por la siguiente puerta.

Cruza el puente hasta la puerta de la siguiente torre. A ambos lados de la reja verás una especie de **interruptores**. Acciona cualquiera de ellos para poder subir de piso. Una vez arriba, acciona el interruptor situado más a la derecha de la escalera y el siguiente que encontrarás en la pared de la izquierda. Sube las escaleras y a continuación acciona un nuevo interruptor para atajar el camino.

Sube el siguiente tramo de escaleras y avanza por el pasillo circular 2. Sube las escaleras que verás al final y avanza hasta la estatua para inspeccionarla. Tras el vídeo, intenta salir de la sala para que salte una escena en la que Jessica te dirá que te espera en la aldea 3. Sólo te queda salir y regresar al pueblo.

↘ OBJETOS

Mapa, Simiente de Agilidad, Simiente de Fuerza, Bulbo Lunar, Planta Medicinal x2, Planta Antibiótica, 11 Monedas de Oro, 22 Monedas de Oro, 7 Monedas de Oro, Escudo de Escamas.

Ve a la iglesia para salvar la partida y avanza hasta la posada para reponer las fuerzas. Al día siguiente, ve a la mansión y sube al segundo piso para encontrarte con Jessica y su madre en un vídeo.

Sal del pueblo y sigue el camino hacia la Torre de Alexandría, pero antes de llegar, desvíate en la bifurcación.


1


2



3

5 PUERTO HORIZONTE

Sigue el camino marcado para llegar a la playa 1 y avanza a la derecha; sabrás que ya estás cerca de nuestro siguiente destino. Al entrar en Puerto Horizonte, recorre el lugar para conocer más cosas de la aventura y buscar nuevos objetos. Cuando hayas terminado, entra en la gran casa a la orilla del mar. En la planta baja encontrarás a **Jessica**; habla con ella y acepta ayudarla 2.

Antes de ir a ningún sitio, te recomendamos que subas de nivel a los personajes y que compres las armas u objetos que consideres necesarios para la batalla. Cuando estés listo habla con Jessica para poner rumbo al mar.
(VER COMBATE KHALAMARI).

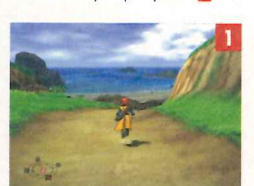
Tras el combate, aprovecha para salvar la partida en la Iglesia y recuperar fuerzas en la posada. Cuando estés listo, habla con Jessica para poneros en marcha... no antes sin aceptar una nueva compañera de aventuras. Acepta su invitación y durante la escena del barco

↘ COMBATE KHALAMARI

- **PV: 360 / PM: 255 / P. EXP: 311**
- **DINERO: 230 MONEDAS DE ORO**
- **OBJETO: BRAZALETE DE ORO**

Usa los ataques normales. Nosotros mejoramos la Espada del protagonista y las hachas de Yangus y no nos resultó complicado, claro que nos entretuvimos hasta conseguir un nivel 11 1. El calamar gigante quitará una media de 20 PV a cada protagonista, de modo que deberías tener una buena reserva de Plantas medicinales o la barra de PM a tope para lanzar conjuros de curación.


1


1



2


3



4

conoceremos la historia de Yangus y sabremos cómo se unió a nuestro protagonista. Una vez recuperes el control del personaje, entra en el camarote y rompe los barriles y vasijas para obtener unos cuantos objetos. Entra en el cuarto del piso inferior e **investiga las estanterías** 3 para obtener más información.

Habla con el Rey Trode que está sentado en la mesa del camarote y tendrás la posibilidad de utilizar el **Pote de Alquimia** 4, un aparato gracias al cual podremos obtener armas y partes de armaduras mezclando distintos objetos. Durante la escena, el barco llegará a puerto.

6 MUELLE PEREGRINO

Nada más bajar del barco, podrás comprar objetos y armas e incluso salvar la partida en el muelle; simplemente, **habla con el cura que espera en el centro del escenario**. Compra las armas y accesorios que necesites y cuando lo tengas todo preparado entra en la posada.

Investiga las estanterías en busca de información y habla con el hombre con cara de pocos amigos que está sentado en la mesa de la izquierda; éste te dará un **Clavo de Hierro**.

Sal por la puerta opuesta a la que has entrado y habla con el Rey Trode para que te explique el funcionamiento del **Pote de Alquimia** 1. Para realizar la primera receta necesitas un Clavo de Hierro y un Puñal de Bronce. Mézclalo para obtener una **Llave de Ladrón**. Espera luchando por los alrededores hasta que oigas un "ring" para saber que está listo.

Habrás creado una Llave 2 capaz de abrir la mayor parte de los cofres cerrados que has encontrado hasta ahora por el mapamundi. Y lo del chico del **Muelle Peregrino** que no podía abrir sus cofres.

↘ OBJETOS

Clavo de Hierro, Simiente de Magia, Garrote de Roble, Planta Antibiótica, Planta Medicinal, 8 Monedas, Faldón de Piel, ala de Quimera, Simiente de Defensa, Planta Medicinal, 200 Monedas (cofre cerrado), Minimedalla (cofre cerrado), Bumerán (cofre cerrado).



1



2

7 REGIÓN DE MAELLA

Desde la entrada de la posada, avanza por el sendero marcado; puedes **investigar el escenario para encontrar numerosos objetos** y nuevos monstruos más fuertes que en regiones anteriores. Aprovecha estos combates para **subir de nivel**, sobre todo con Jessica. Al final del camino, verás una especie de **Iglesia enorme en el lado izquierdo del sendero**. Avanza hasta allí para llegar a la **Abadía de Maella**. Puedes salvar la partida si hablas con el cura 1 que hay en la puerta del edificio.

Una vez dentro, verás que aparte de la nave central en las esquinas de la sala hay cuatro habitaciones; avanza hacia las dos del fondo y entra por cualquiera de las puertas. Continúa hasta la puerta al final del atrio y **habla con los soldados templarios** que custodian dicha puerta 2. Tras el vídeo, avanza hasta la puerta principal. Salva la partida y dirige tus pasos a la izquierda.

Regresa al sendero y sigue recto hasta ver un cartel que te indica la dirección **hasta Villaboba** 3.

↘ OBJETOS

Agua Bendita, Minimedalla x3, 26 Monedas de Oro, Mapamundi (de Marcello una vez se una Angelo al equipo).

↘ COFRES MAPAMUNDI

Gorro de Pieles, Agua Mágica, Hacha de Piedra, Simiente de Fuerza, Simiente del Saber, Simiente de Magia, Cola de Conejo, Minimedalla.



1



2


3

8 VILLABOBA

Habla con los lugareños para conocer la **historia de Angelo**. Habla con la gente en la taberna (en la planta superior) para comprar objetos, armas y accesorios.

Baja y acércate al hombre de rojo que juega a las cartas **1**, dará comienzo un vídeo. A Jessica no le ha hecho ninguna gracia conocer a este personaje; sigue los pasos de Angelo a la Abadía.

Avanza hasta los aposentos de los templarios y habla con los dos guardas; los cuales te dejarán pasar al enseñarles el **Anillo de Angelo**. Baja por las escaleras cerca de la entrada. En el pasillo de la derecha encontrarás a un guarda custodiando una puerta; entra por ella y verás un vídeo entre Marcello y Angelo. Sube las escaleras y sal por la doble puerta al final del pasillo, vuelve a entrar y nos encontraremos a **Angelo**. Parece bastante preocupado, así que acepta ayudarle y sal de la abadía.

↘ OBJETOS

Minimedalla, 6 Monedas de Oro, Anillo Templario (de Angelo).

En lugar de seguir el camino de arena hacia Villaboba, avanza por el margen derecho del río hasta desviarte a la derecha. Para entrar en las ruinas, **coloca el anillo de Angelo en el emblema 2**.





9 LAS RUINAS DE LA ABADÍA

Baja las escaleras y avanza por la pared de la izquierda de las ruinas. Encontrarás dos **cofres** en un recoveco; el de la derecha contiene el **Mapa de la abadía** y el de la izquierda es un **Cofre Caníbal** con el que tendrás que luchar si lo abres. En la pared opuesta verás otro recoveco con dos armarios y una escalerilla. Bájala e **investiga en las estanterías para obtener recetas** e información. Avanza por el pasillo y entra en la sala final para romper unas vasijas. Retrocede y entra en la sala de la izquierda para encontrar un **cofre**. Cruza la puerta de la derecha y avanza por el pasillo hasta unas escaleras de bajada **1**.

En el piso inferior, avanza por la derecha y pisa sobre los objetos a modo de puente para no perjudicar la vitalidad del equipo **2**. Sube las escaleras al final y entra por la puerta al fondo para enfrentarte a un nuevo enemigo (te recomendamos que tus personajes se encuentren entre el nivel 14 y 15). **(VER COMBATE ALMA TORTURADORA)**

↘ OBJETOS

Mapa, Clavo de Hierro, Minimedalla x2, Escudo de Bronce, 50 Monedas de Oro, Musgo Acuático, Falda de Bandido.

Tras el combate, la diosa recuperará los PV y los PM del equipo, así que puedes emprender tranquilo el regreso a casa. Sigue el **pasadizo de la izquierda** y sube la escalerilla.





↘ COMBATE ALMA TORTURADORA

- **PV: 425 / PM: 255 / P. EXP: 680**
- **DINERO: 200 MONEDAS DE ORO**
- **OBJETO: ROSARIO DE ORO**

Nosotros hemos mejorado siempre la Espada del protagonista, el látigo de Jessica y el hacha de Yangus; por lo tanto, tenemos ataques como Estocada Metálica o Azote Doble que quitarán una buena cantidad de Puntos de Vitalidad al enemigo. Cuando pida refuerzos, aparecerán a su lado un Zombi y un Esqueleto. Te recomendamos que los ignores y que te encargues de ellos al final. No dejes descanso al Alma Torturada hasta que desaparezca del todo 1, entonces termina rápidamente con los otros dos enemigos. El ataque medio de nuestros enemigos es de 20 PV, de modo que será mejor que comiences el combate con la barra de vida "a tope".



10 LA ABADÍA DE MAELLA

Aparecerás detrás de los aposentos del Abad Francisco. Entra en el edificio e **investiga las estanterías** para conseguir más recetas de alquimia y averiguar más cosas sobre la vida del Abad **1**. Cuando hayas terminado, sube las escaleras y verás un vídeo en el que el "bufón" mostrará su rostro.

Acércate al anciano que está en la cama y continuará la escena. Cuando recuperes el control, habla con todos los miembros del equipo para que aparezca una nueva escena en la que Angelo **2** vendrá a rescatarnos (es lo menos que podía hacer...).

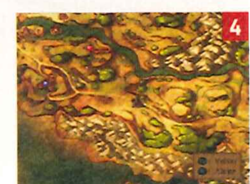
Accede a entrar en esa máquina de tortura y sal del cobertizo para descubrir que la Abadía se está quemando, concretamente, la habitación del Abad. Regresa hasta la entrada, salva la partida y entra en el edificio. **Tendrás que llegar hasta el puente donde está el fuego y cruzarlo 3**; al llegar al otro lado saltará otra escena de vídeo. Una vez dentro de la sala, habla con Angelo y accede a subir con él.

Presta atención a estos acontecimientos. A la mañana siguiente sal de la habitación y **habla con los guardas** frente al cuarto de Marcello. **Investiga las estanterías** de la derecha para descubrir dos **recetas de alquimia**. Habla con Marcello y obtendrás 2 cosas importantes: un compañero y el **Mapamundi**.

Sal de la abadía y avanza como si fueras a Villaboba, pero no cojas el desvío y sigue por el sendero marcado **4**.







11 REGIÓN DE ASCANTHA

Se trata de un camino largo en el que tendrás que enfrentarte a numerosos monstruos, pero te vendrá bien para subir de nivel con Angelo... ¡el pobre está todavía en el nivel 12! A lo largo de todo este camino podrás encontrar **cofres** con nuevos objetos **1** y además descubrirás que hay algunos que todavía no puedes abrir...

Antes de cruzar el puente, entra en la casa a la izquierda del camino y habla con sus inquilinos. Investiga la zona en busca de nuevos objetos y cruza el puente para hacer lo mismo en la capilla al otro lado del río.

Entra en la pequeña Iglesia y habla con la monja para poder descansar... observa la escena sobre la vida de Angelo y, cuando recuperes el control del personaje, continúa avanzando por el sendero a la derecha nada más salir de la Iglesia. Avanza por el **puente de piedra para adentrarte en la ciudad Ascantha 2**.



↘ OBJETOS

Túnica de Seda, Minimedalla, Simiente de Magia.

↘ COFRES MAPAMUNDI

Cota de Malla, Leche Fresca (de una vaca), 230 Monedas de Oro (cofre cerrado), Simiente de Vida, Simiente de Agilidad (cofre cerrado), 154 Monedas de Oro, Simiente de Defensa (cofre cerrado), Minimedalla (cofre cerrado), Anillo de Agilidad (cofre cerrado), Espada de Acero.





12 EL CASTILLO DE ASCANTHA

Al entrar en la ciudad **inspecciona el pozo** de la izquierda; dentro verás algo brillando 1. Investígalo y obtendrás un **Anillo de Dama**. Tras inspeccionar todas las casas y echar una ojeada por las tiendas, ve al castillo, al final de la ciudad. **Hay tres puertas por las que entrar.** Comienza por la izquierda y te será más fácil recorrer el castillo para **encontrar objetos**.

Si prefieres ir al grano, avanza por la alfombra roja; sube las escaleras del todo para hablar con el **Canciller real**, un pequeño hombrecillo situado junto al trono. Ahora sube por el último tramo de escaleras hasta la azotea. Verás a una criada hablando con el rey. **Regresa hasta la sala del trono y, tras escuchar la conversación,** habla con la criada y el Canciller. Parece ser que la única forma de ver al Rey es llegando de noche. Ahora puedes hacer dos cosas: descansar en la posada hasta la noche o salir de la ciudad y hacer tiempo peleando con monstruos.

Cuando sea de noche, vuelve a la sala del trono y habla con el **Rey Pavan** 2; tras oír sus lamentos, baja las escaleras como si fueras a salir del castillo. En el camino te asaltará la criada, Emma y te pedirá un favor 3. Tú verás si quieres negarte a ayudarla.

Sal de Ascantha y avanza al Oeste, retrocede por el mismo camino por el que has llegado. Al llegar a la **Capilla Ribereña**, cruza el puente hasta la casa al otro lado. Habla con los que hay dentro para saber dónde tienes que ir; sal y avanza por el camino detrás de la cabaña hasta la orilla del río.
Sigue el sendero a la orilla del río hacia el sur 4. Al llegar al final entrarás en una especie de cueva que te llevará hasta la montaña.

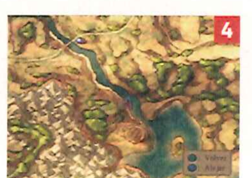
> **OBJETOS**
>
> **42 Monedas de Oro, Minimedalla x3, Planta Medicinal, Musgo Rojo, Vestimenta Normal, Cuajo en Polvo, Anillo de Dama.**


1

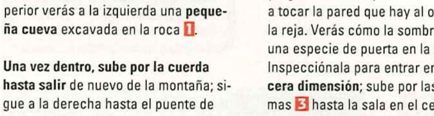


2


3

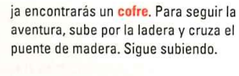

4

13 LA CIMA DE LOS DESEOS

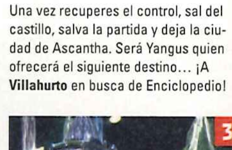


Avanza por el **camino de la derecha** desde la bifurcación y de nuevo a la derecha en el siguiente cruce de caminos. Sube las escaleras y en el exterior avanza otra vez por la derecha hasta el sendero; camina por las cuestas cubiertas de césped. En el nivel superior verás a la izquierda una **pequeña cueva** excavada en la roca 1.

Una vez dentro, sube por la cuerda hasta salir de nuevo de la montaña; sigue a la derecha hasta el puente de madera. Al otro lado verás un camino que sube y otro que baja. En el que baja encontrarás un **cofre**. Para seguir la aventura, sube por la ladera y cruza el puente de madera. Sigue subiendo.



Al llegar arriba habrá anochecido; investiga la reja situada a la derecha 2 y sigue allí hasta que la sombra llegue a tocar la pared que hay al otro lado de la reja. Verás cómo la sombra forma una especie de puerta en la pared. Inspecciónala para entrar en una **tercera dimensión**; sube por las plataformas 3 hasta la sala en el centro del escenario; tras el vídeo, acércate a **Ishmahri** y escucha lo que tiene que decir. De nuevo con el control, retrocede hasta la ventana para volver al mundo normal; **aparecerás en la planta baja del castillo.** Sólo tienes que subir hasta la sala del trono y observar la escena de vídeo.



Una vez recuperes el control, sal del castillo, salva la partida y deja la ciudad de Ascantha. Será Yangus quien ofrecerá el siguiente destino... ¡A **Villahurto** en busca de Enciclopedio!

> **OBJETOS**
>
> **Bastón de Mago, Mapa de la cima, Escudo Templario**


1


2


3

14 CIUDAD DE VILLAHURTO

Antes de llegar a la siguiente ciudad, tienes que recorrer un largo camino. Al salir de Ascantha avanza hacia el sur. Al llegar al primer grupo de árboles, abre el Mapamundi y **observa la situación del lago.** Al lado de éste podrás ver dibujado una cabaña. Avanza hasta ella; allí podrás reponerte del viaje 1 y salvar la partida.

Una vez estés listo, sigue avanzando hacia el sur. Llegará un momento en el que comenzará un camino de arena; cuando lo veas, sigue por él para llegar hasta Villahurto (si te pierdes, simplemente consulta el mapamundi).

A la izquierda del camino verás una casa de piedra; sube por la rampa de la derecha hasta la azotea y habla con el hombre que está arriba 3 veces; al intentar irte 2, será él quien te llame. Acércate de nuevo para hablar con él. Durante la escena recibirás las **3 Notas de Morrie**. Cuando consigas localizar a estos monstruos, regresa hasta este lugar y habla con Morrie de nuevo. De este modo comenzará un **juego secundario, la arena de Monstruos**. Consigue localizar a todos los monstruos del mundo para ir ganando cada nivel de la arena. Cuando hayas terminado con Morrie, sigue el camino a la izquierda hacia Villahurto.

Al entrar en la ciudad, el Rey Trode se irá directamente a la taberna situada al fondo de la ciudad. Aprovecha para investigar la ciudad, el callejón de los mendigos 3, el casino, las tiendas... Este pueblo no tiene desperdicio.

Avanza por el callejón de los mendigos hasta encontrar una escalera al final; sigue por los tejados de la ciudad hasta ver unas escaleras de bajada. Al llegar al piso inferior, verás a Yangus golpeando la puerta. Tras ver que Enciclopedio no está en casa 4, puedes entrar para inspeccionar el lugar. Cuando lo hayas hecho, retrocede hasta el callejón de los mendigos.

Ve a la posada, habla allí con el Rey Trode y observa la escena. Al recuperar el control, y ver que han robado a Medea, avanza hasta una pequeña habitación cerca del casino, a la izquierda de la entrada. Allí encontrarás al ladrón de pacotilla contando su botín 5.

> **OBJETOS**
>
> **Boñiga, 26 Monedas de Oro, Calzones, Minimedalla x6, Simiente del Saber, Leche Fresca, 30 Monedas de Oro, 26 Monedas de Oro, 12 Monedas de Oro, Cuajo en Polvo, Cola de Conejo, Musgo Acuático, Cota de Malla, Simiente de Fuerza, Agua Mágica, 35 Monedas de Oro, Musgo Rojo, Esencia de Amor Seco, Agua Bendita, Simiente de Vida, Escudo de Poder (cofre cerrado), Bastón Rúnico (cofre cerrado), 1000 Monedas de Oro.**

> **COFRES MAPAMUNDI**
>
> **Simiente de Defensa x2 (cofre cerrado), Minimedalla, Leche Fresca (de una vaca).**

Cuando termine la escena, ve al Callejón de los Mendigos y entra en la taberna. Habla con el camarero para adentrarte en una tienda clandestina: **La tienda de Timo Teo** 6. Hasta más adelante no estará operativa. Por el momento, habla con él para saber qué ha pasado con nuestra preciosa yegua. Sal por la puerta de la trastienda y, tras salvar la partida, de la ciudad.


1


2


3



4


5

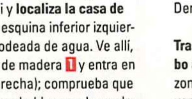


6

15 REGIÓN DE VILLAHURTO

Al salir de Villahurto, despliega el Mapamundi y **localiza la casa de Rubí**. Está en la esquina inferior izquierda: una casita rodeada de agua. Ve allí, cruza el puente de madera **1** y entra en el establo (la derecha); comprueba que Medea está bien y habla con el guarda que está en la puerta del otro edificio. Dentro de la casa, **habla con Rubí**.

Tras el vídeo, sal de la casa y pon rumbo al Norte. Avanza hasta encontrar una zona árida **2**, casi desértica, en la que verás la entrada de la cueva.







OBJETOS

Diadema, Minimedalla x2.

COFRES MAPAMUNDI

450 Monedas de Oro (cofre cerrado), Látigo de Cuero (cofre cerrado), Látigo de Acero (cofre cerrado), Simiente de Agilidad (cofre cerrado), Liguero (cofre cerrado), Mionimedalla (cofre cerrado), Minimedalla, Escudo de Hierro, Guadaña Agrícola (cofre cerrado), Simiente de Destreza (cofre cerrado), Anillo de Oro, Leche Fresca (de una vaca).

16 EL LABERINTO DE LOS HÉROES

OBJETOS

Boñiga, Mapa, 11 Monedas de Oro, 62 Monedas de Oro, Planta Antibiótica, Minimedalla x3, Musgo Rojo, Simiente de Magia, Escudo Gatuno.

Nada más entrar, Yangus nos mostrará dónde está el **cofre**: no va a ser fácil llegar... Avanza por la puerta de la izquierda y baja las escaleras al final del pasillo. Sigue el pasillo hasta ver una puerta a la derecha. Entra y baja al piso inferior. Continúa por el pasillo y cruza el líquido venenoso morado **1** (si el personaje está rojo pierde 1 PV). Abre el cofre con el **mapa del Laberinto** y vuelve a subir. Avanza por el pasillo al suroeste y, en la bifurcación, sigue por el pasillo al Norte. A la derecha, en el suelo, hay un agujero; si caes por él retrocederás unos metros.

Sigue el pasillo a la derecha y cruza por la siguiente puerta. Baja las escaleras y camina por el pasillo principal. Verás una **estatua bloqueando una puerta**. Presiona ✖ cerca de ella para empujarla y avanza hasta el siguiente tramo de escaleras. Ya abajo, sigue el pasillo hasta el final; **verás una estatua, un interruptor en el suelo** y un puente a medio bajar. Coloca la estatua sobre el interruptor y cruza el puente. Avanza por el largo pasillo hasta una puerta y entra en la sala.

Verás un nuevo puzzle: mueve la estatua de la izquierda hasta la cuarta fila de baldosas, igual que la estatua de la derecha **2**. Pisa la baldosa que queda debajo del agujero del techo. Al llegar arriba, investiga el panel a la derecha de la escalera y se restablecerán los PM y los PV del equipo **3**. Prepara a tus compañeros con las mejores armas y sube las escaleras. Abre el gran cofre que tienes ante ti.
(VER COMBATE DON TOPO)

Después del combate, puedes retroceder todo el camino andado o utilizar la Telehuida (seguro que ya has aprendido el conjuro). Ve a casa de Rubí para intercambiar la joya por la princesa.

COMBATE CAJA TRAMPA

- PV: 1100 / PM: 255 / P. EXP: 1020
- DINERO: 660 MONEDAS DE ORO
- OBJETO: LÁGRIMA DE VENUS

Nuestros personajes llegaron a este enemigo con un nivel 19. Los ataques de la Caja no son ninguna tontería, de manera que lo mejor es que utilices a Angelo para curar las heridas de sus compañeros.
El ataque necesario de Jessica será el de Doble Azote, el de Yangus Hacha Paralizadora y el protagonista bastará con que haga un ataque normal con su Espada de Acero **1**. Cuidado con el ataque desesperado de la Caja, porque quitará una media de 70 puntos, de modo que es mejor tenerlos a todos a tope de vida durante el combate.







17 EL REINO DE TRODAIN

Tras la emotiva escena, **utiliza un Ala de Quimera para llegar hasta Villahurto** de nuevo. Avanza hasta la casa de Enciclopedio para hablar con él (ahora sí lo encontrarás en casa). Lo verás sentado detrás del escritorio; tras escuchar sus sabias palabras, utiliza un **Ala de Quimera para llegar hasta Puerto Horizonte** pero, en lugar de entrar en la ciudad, avanza por el camino a la derecha de la entrada. Así te adentrarás en el **Reino de Trodain** **1**. Avanza entre las montañas hasta ver el camino de arena y en la bifurcación sigue a la izquierda subiendo la colina.

Al llegar arriba verás una pequeña cabaña donde podrás descansar y salvar la partida. Antes de abandonar el lugar, entra en el pozo al lado de la cabaña. **Investiga la Corona** que verás en el suelo y acepta ayudar a esta "enorme cosa azul" para desatascarlo. Al hacerlo, aparecerán un montón de Limos y obtendrás como recompensa la **Corona de Limo** **2**.

Reemprende el viaje; al bajar de la montaña, avanza por la izquierda y verás que cambia el césped por arena. Ya en el desierto, avanza hacia el Oeste; déjate caer por el precipicio y avanza hasta un pequeño camino de subida a la derecha. Allí podrás ver un **cofre** y el barco **3**. Avanza a la izquierda para bajar hasta donde está el **Barco**.

Tras la escena de vídeo, sube la colina por el camino al sur y a continuación por el Noroeste. Al llegar a la bifurcación, sigue de nuevo el camino de la izquierda (si miras el mapa verás que hay una cueva en esa dirección).

Avanza hasta la cueva y cruza al otro lado de la montaña por el túnel. Al salir de nuevo al exterior, podrás ver una **Iglesia** a la izquierda; avanza hasta allí para salvar la partida. Al salir de la Iglesia, avanza hacia la izquierda hasta **la entrada del castillo** (mira el mapa si tienes alguna duda) e investiga la puerta para dar paso a una larga escena de vídeo.

Cuando recuperes el control del equipo, camina hasta la entrada principal; sube las escaleras por la izquierda para obtener un **mapa del Castillo de Trodain**. A continuación, cruza la puerta y sigue el pasillo a la izquierda para investigar esa zona; así podrás encontrar un montón de objetos **4** y dinero.

Retrocede hasta la entrada principal del castillo y vuelve a entrar por la puerta de la derecha, sigue el siguiente pasillo a la izquierda y sube de nuevo las escaleras y avanza por el pasillo en zigzag hasta la habitación del fondo. Cruza la puerta grande de la izquierda y avanza hasta la torre. Baja dos plantas y avanza por el siguiente pasillo hasta la sala del trono que verás a la derecha. Entra por la siguiente puerta (izquierda) para llegar a la librería. Podrás **investigar las estanterías** **5** para conseguir **nuevas recetas** de alquimia y descubrir nuevas historias. Al llegar al centro de la sala, verás un vídeo.

Sigue investigando las estanterías para obtener más recetas. Al investigar la última estantería a la izquierda descubriremos el libro sobre el barco. Durante la escena veremos que sucede algo familiar... entra por la sombra de la ventana y habla con **Ishmahri**.
Tras el vídeo, sal de la biblioteca por la pequeña puerta a la derecha.

OBJETOS

Minimedalla, Corona de Limo, Mapa del Castillo, Llave Mágica, Espada Templaria (cofre cerrado), Brazalete de Oro, Minimedalla x5, Piel de Dragón, 46 Monedas de Oro, 29 Monedas de Oro, Liguero, Musgo Acuático, Sal Gema, Simiente de Magia, 150 Monedas de Oro, Rocío de Yggdrasil (cofre cerrado), Espada Oxidada (cofre cerrado).

COFRES MAPAMUNDI

Almádena (cofre cerrado), Simiente de Magia (cofre cerrado), 630 Monedas de Oro (cofre cerrado), Panacea Menor (cofre cerrado), Simiente de Defensa, Leche Fresca (de una vaca).

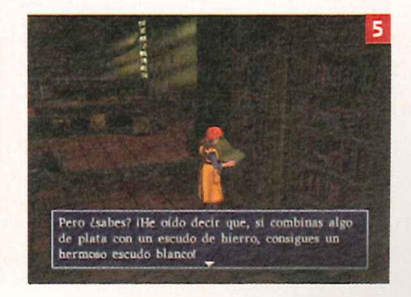












18 PAIS DE LOS TOPOS

Viaja al **Reino de Ascantha**. Descansa en la posada, salva la partida y habla con el **Rey**; está en la Sala del Trono. Tras el vídeo, **entra en el túnel** y en la primera bifurcación avanza por la derecha y después a la izquierda. Sube la rampa y después a la derecha para salir al **País de los Topos.**

Si abres el mapa verás la entrada de la Topera 1; avanza por el túnel hasta encontrar un desvío a la derecha. Avanza a la derecha para encontrar el cofre con el **Mapa de la Topera**. Sigue la pared a la derecha y entra por el siguiente túnel. En el cruce, ve a la izquierda (a la derecha hay un topo); baja la rampa y llegarás a otra sala. Avanza todo recto y baja la rampa de la izquierda; sigue por el túnel hasta la siguiente estancia para descubrir un **cofre**. Baja ahora por la rampa y entra en la cueva al sudeste. Sigue el túnel hasta una entrada a la derecha.

En la gran sala, busca un camino de bajada a la izquierda 2. Al poco rato verás al rey de los topos totalmente dedicado a su "maravillosa" música. **(VER COMBATE DON TOPO).**

Tras el combate utiliza la Telehuida 3 **y el Ala de Quimera** hasta tu siguiente destino. A estas alturas, lo más seguro es que el Rey Trode haya mejorado el **Pote de Alquimia**, de modo que puedas hacer recetas de tres ingredientes ¡aprovecha el siguiente punto para hacer pruebas! Además, teniendo en cuenta que **has conseguido otra llave para abrir cofres**, te recomendamos que visites los lugares donde no pudiste abrir alguno para intentarlo 4.

Con el arpa en tu poder, regresa al Castillo de Trodain y entra en el Mundo de la Luna. Habla con Ishmari y tras la escena serás capaz de llegar a lugares antes insospechados. Como el Castillo de la Princesa Minnie o una pequeña Isla al Norte de Muelle Peregrino, donde te cambiarán todas las Minimedallas que vayas encontrando por interesantes objetos 5.

Ahora que tienes el barco, también puedes dedicarte a capturar monstruos para la Arena de Monstruos. Recuerda que en los torneos no sólo se requieren monstruos fuertes, sino con distintas habilidades.



1



2

OBJETOS

Mapa de la Topera, Minimedalla, Simiente de Defensa, Casco de Piedra.

COFRES MAPAMUNDI

Simiente de Vida (cofre cerrado), Minimedalla (cofre cerrado).

COMBATE DON TOPO

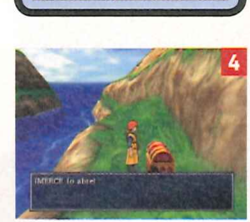
- PV: 1280 / PM: 0 / P. EXP: 1160
- DINERO: 360 MONEDAS DE ORO
- OBJETO: ARPA DE LUZ DE LUNA

SUBDITOPO:
- PV: 88 / PM: 0 / P. EXP: 68
- DINERO: 16 MONEDAS DE ORO

Para acabar con él, sigue la misma táctica que con el enemigo anterior. Realiza ataques normales 1 **con el protagonista y con Yangus; utiliza el Azote Doble de Jessica y con Angelo dedícate a curar a todos los miembros del equipo, sobre todo teniendo en cuenta que el ataque normal de Don Topo quita una media de 50 PV. La Estocada Flamígera del protagonista va bien contra este enemigo. Acaba primero con él y después con los subditopos. Así te resultará más fácil.**



1





4





5

19 EL REINO DE BACARÁ



1



2

Pon rumbo al nuevo continente (el más extenso a la izquierda el mapa); **navega hacia el Oeste cruzando el río** que separa los dos continentes de la zona. Al pasar por debajo del puente, un poco más adelante, encontrarás una Iglesia. Podrás desembarcar cerca 1. Entra en el edificio para salvar la partida y descansar un poco. Habla con el pequeño monje para ver una pequeña escena y a continuación sal del edificio. Investiga la zona en busca de nuevos objetos y cuando estés listo, pon rumbo a **Bacará**. Sólo tienes que **seguir el camino hacia el Sur desde la Iglesia**. Nada más entrar, abre el mapa para saber dónde salvar la partida y reponerte de tus heridas.

Recorre cada rincón en busca de armas y objetos en barriles, vasijas y armarios; y recuerda que investigar en las estanterías es útil para el pote de alquimia y para conocer más cosas de la aventura. Habla con todos los habitantes de Bacará: parece ser que el personaje más importante de la ciudad ha desaparecido y por eso encontrarás el casino de la ciudad cerrado.

Retrocede hasta la entrada del pueblo y entra en la Posada. Sube a la primera planta y verás un vídeo. Tras descubrir lo que realmente ha pasado con el propietario del Casino de Bacará, baja dos plantas y habla con el tabernero para conocer nuestro próximo destino 6.

Antes de seguir, **te recomendamos que hagas una misión opcional: el Chateau Felix**. Al terminar este trabajo, tendrás la posibilidad de andar más rápido de un lugar a otro del mapamundi a lomos de un Dientes de Sable.

Para ello, sal de la ciudad de Bacará y avanza por el camino al Sudeste; sube la colina y habla con el hombrecillo de la puerta del Gato. Contesta que has ido a ver al señor Felix; tendrás que superar un test para pasar. **Las respuestas correctas son:** "pedir a la familia que le deje quedarse en casa", "liberar al Tigre de la trampa y dejarlo marchar" y "permitir que se una a ti en tus viajes". Al contestar podrás entrar en el edificio. Dirígete al pequeño hombrecillo sentado detrás del escritorio y habla con él; accede a ayudarle y te dará **Arena Serena** para su amigo 3.

Sal de nuevo y habla con Tom, el chico que estaba en la puerta. Éste te explicará cómo montar al Dientes de Sable. Sube la colina y observa por el precipicio las estatuas; lo único que tienes que hacer es bajar hasta el camino y avanzar hacia el sur por el camino entre Chateau Felix y Bacará. Al cruzar el pequeño puente de piedra a la izquierda del camino verás otra estatua. **Observa el mapa y avanza por el camino marcado de arena**; en la bifurcación, ve por el camino de la izquierda y cruza un puente de piedra sobre el río.

OBJETOS

Simiente de Defensa, Medicina Fuerte, Minimedalla x5, Queso Frío, Conjunto de Bailarina, Gema de Protección, Esencia de Amor Seco, Liguero, Cola de Conejo, Simiente de Fuerza, 72 Monedas de Oro, Simiente de Fuerza, Arena Serena (de Felix), Cascabel de Baumren (de Felix).

OBJETOS MANSIÓN DE PRÓSPERO

Cuajo en Polvo, Leche Fresca, Minimedalla, Vestido Reluciente, Anillo de Oro, Simiente del saber, Agua Mágica.

COFRES MAPAMUNDI

Minimedalla, Tatuaje de Tipo Duro (cofre cerrado), 1200 Monedas de Oro (cofre cerrado), 800 Monedas, Simiente de Defensa (cofre cerrado) Simiente de Agilidad, Hoja de Yggdrasil, Minimedalla (cofre cerrado).

Avanza al suroeste, incluso cuando se haya terminado el camino. Avanza a la derecha (hasta el lugar en el que mira la estatua); verás un montón de **piedras dispuestas en círculo** 4. Acércate a ellas y simplemente espera que amanezca para que aparezca **Baumren**, un Diente de Sable azul al que Felix anda buscando. **Ofrécele la Arena Serena** y tras la escena de vídeo regresa a Chateau Felix.

Entra en el edificio para hablar con Felix y obtener un **Cascabel de Baumren**; ahora podrás utilizar el cascabel desde el menú del inventario y, si hay un Dientes de Sable cerca, podrás montar en él para ir más rápido.



3



4

20 LA CIUDAD DE ARGONIA







Regresa hasta el barco (**utiliza un Dientes de Sable** para ir más rápido) y pon rumbo a la isla al Noroeste (la que está en la esquina superior izquierda en el mapa) 1. Tras hablar con los ocupantes del barco a la izquierda, avanza por el camino central hasta las ruinas; si tienes alguna duda sólo tienes que consultar el mapa. **Al adentrarte en las ruinas**, verás en una escena a **Dhoulmagus**. Entra en la niebla y avanza por la sala. Al hacerlo oirás una risa y saldrás de nuevo. **Habla con las sirvientes de Próspero** para descubrir tu siguiente destino: **el reino de Argonia**.

Regresa hasta Bacará y avanza por el camino entre la ciudad y el Chateau Felix; esta vez, en la bifurcación avanza a la derecha; hacia **el Lago Argón** según la señal.

Sigue el camino de arena y un poco más adelante encontrarás a unos lugareños alrededor de un fuego 2. Habla con el chico rubio para comprar objetos, armas y accesorios. Avanza por el camino y en la siguiente bifurcación sigue la izquierda, hacia el **Castillo de Argonia**. Al llegar, saltará un vídeo en el que el Rey Trode prefiere pasar inadvertido ante el rey de la ciudad.

Para empezar, "saquea" la ciudad como es habitual. Entra en todas las casas, habla con todos los habitantes y rompe todos los barriles y vasijas. Después, salva la partida y entra en el castillo. Es un edificio grande donde encontrarás innumerables objetos y descubrirás bastantes cosas si hablas con los súbditos del rey. Tras investigar cada habitación, ve a la **sala del trono**; desde la entrada, sube las escaleras y sigue la alfombra roja a la derecha.

Habla con el rey y durante el vídeo te pedirá que ayudes al príncipe en el ritual de iniciación. Pero antes tendrás que encontrarlo... Regresa a la escalera principal y **sube hasta la cocina** en el piso superior. Sabrás dónde está Fatuo porque todo el mundo mira en esa dirección. Al intentar abrir la puerta que hay al fondo de la cocina, saldrá la opción de llamar a la puerta. Llama y espera a que el príncipe conteste.

Parece que no está dispuesto a abrir la puerta, así que retrocede a las escaleras; sube un piso más y entra por la siguiente puerta. **Haz que Munchie entre por el agujero en la pared**; verás una pequeña lagartija cerca de un agujero en el suelo 3: intenta que la lagartija caiga por el agujero para darle un buen susto al cobardica del príncipe. Cuando lo logres, regresa a la habitación del trono y observa la escena.

Salva y sal de la ciudad; durante el vídeo el príncipe nos dará **Humor de Lagarto** para pasar inadvertido entre los lagartos 4. Antes de adentrarte en el territorio de caza, intenta subir a tus personajes de nivel y coge objetos.

↘ OBJETOS

Queso Normal, Agua Mágica, Medicina Fuerte, 38 Monedas de Oro, Minimedalla x8, Vestimenta de Viaje, Gorro de Pieles, Hacha de Hierro, 80 Monedas de Oro, Cuajo en Polvo, Queso Frío Turbante, Antídoto Intenso, Diadema, Capa de Piel, Simiente de Magia, Sal Gema, Cuajo en Polvo, 50 Monedas de Oro, Simiente de Fuerza, 30 Monedas de Oro, Elixir Élfico, Túnica de Evasión (cofre cerrado), Espejo Mágico, Sombrero Mágico (cofre cerrado), Bieldo de Combate (cofre cerrado), Cola de Diablo (cofre cerrado), Hacha Lunar (cofre cerrado), Anillo Cadavérico (cofre cerrado).

↘ COFRES MAPAMUNDI

Minimedalla x2, Cota de Zombi (cofre cerrado)

21 EL TERRITORIO DE CAZA REAL

Sigue el camino al sur de la ciudad de Argonia y en la bifurcación ve a la derecha, hacia el territorio de caza. Sigue por el camino tras cruzar el puente hasta una cabaña, donde podrás curarte. **Rocíate con el Humor de Lagarto** y avanza por el camino detrás de la cabaña. Nada más entrar en la zona de caza, avanza un poco para descubrir al primer lagarto.
(VER COMBATE LAGARTO ARGÓN)

↘ OBJETOS

• Escama de Dragón, Minimedalla.



Tras acabar este primer combate recibirás el Corazón Argón, pero parece que no basta para contentar al príncipe. Avanza al Noroeste y verás otro lagarto al otro lado del río; cruza el tronco en forma de puente y **recoge una fruta del suelo** (tiene forma de calabaza). Avanza con ella hasta los troncos en forma de plataforma y lánzala allí para despertar al Lagarto 1; cuando se acerque a por la fruta, acércate a él para conseguir un nuevo **Corazón Argón** un poco más grande.

Continúa el camino hacia el Este; encontrarás una roca en forma de puente; pasa por debajo y trepa la colina a la derecha. Al cruzar el puente 2 verás otro lagarto en un vídeo y un poco más adelante otra fruta. Lánzala desde el puente debajo de la cueva para que salga el bicho y lucha contra él. Tras acabar con el tercer lagarto, tendremos ganas de abandonar al príncipe...

Cuando el equipo haya descansado, veremos una escena en la que Fatuo obliga a galopar a Medea... Déjate caer por el puente; verás al lagarto.
(VER COMBATE LAGARTO GIGANTE)

Cuando obtengas el corazón, regresa a Argonia. Verás que ha comenzado la Feria de Argonia. Investiga los puestos para comprar accesorios, armas, etc. Sube las escaleras junto a la posada hasta **la casa del canciller** y verás a Fatuo regateando sobre el precio de un Corazón Argón más grande. Avanza hasta la sala del Trono para ver la cara del Rey ante semejante Corazón Argón. Tras la escena, camina hasta el ventanal para volver a hablar con el rey 3. Ahora, ve a la **puerta metálica que antes estaba cerrada**. Abre todos los **cofres** para coger el **Espejo Mágico**. **Al salir habla con un Erudito del Castillo**; te dirá que el espejo ha perdido su poder mágico. Contesta que el poder sí es indispensable y sal del castillo.

Retrocede por el camino al Oeste hasta la bifurcación cercana a la tienda de campaña; sigue desde la tienda hacia el Oeste para descubrir un sendero de arena 4. **Camina hasta una cabaña** en el lado derecho del camino. Tras ver que no hay nadie en su interior, sigue hacia un **manantial**. Al poco saltará un vídeo. Tras él 5, habla con la pobre Medea y haz que beba...









↘ COMBATE LAGARTO ARGÓN

- PV: 472 / PM: 0 / P. EXP: 650
- DINERO: 102 MONEDAS DE ORO
- OBJETO: CORAZÓN DE ARGÓN

No es un enemigo muy duro de pelar, simplemente requiere una pequeña técnica. Utiliza a Angelo para fortalecer a tu equipo mientras Jessica baja la defensa del Lagarto. Utiliza la Dragoestocada del protagonista (siempre que lleve equipada la Espada) o el Golpe Parteyelmos de Yangus para bajar su defensa. También puedes utilizar el Azote Doble de Jessica 1 para quitar una buena cantidad de PV.

↘ COMBATE LAGARTO ARGÓN GIGANTE

- PV: 1390 / PM: 0 / P. EXP: 2830
- DINERO: 520 MONEDAS
- OBJ.: CORAZÓN DE ARGÓN GIGANTE

Utiliza la misma estrategia de antes. Usa el Golpe Parteyelmos de Yangus. Si quieres acabar con él cuanto antes, utiliza el comando Mentalizar con el protagonista a la vez que bajas con los demás miembros del equipo la defensa del lagarto. Puedes utilizar también el conjuro Doble Potencia de Jessica en el protagonista; la verdad es que a estas alturas del juego, tres rondas serán suficientes para acabar con él. Si tienes algún problema, utiliza a Angelo para curar las heridas de la batalla.

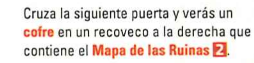
Vuelve a la cabaña para hablar con el anciano. Está en la habitación de las estanterías. Equipa al protagonista con el espejo en el menú y ve al barco. **Tendrás que navegar hasta la zona que separa los dos continentes al Oeste**; allí te encontrarás con los **Dragones Marinos** 6. El truco está en usar el espejo en cada turno para que cuando realice el ataque "Megadestello" puedas cargar de magia el espejo.

Con el Espejo Solar en tu poder, ve a la Isla del Norte y llega a la entrada de las ruinas para enfrentarte a **Dhoulmagus** de una vez por todas 7. Procura llegar con nivel entre 29 y 30. Así no te resultará demasiado largo el combate.





22 LAS RUINAS TENEBROSAS



Sube las escaleras del monolito que hay frente a la puerta de las ruinas. **Investiga la placa** dos veces y acepta poner el Espejo 1. Verás cómo desaparece. Respira y entra en el edificio. Avanza por la puerta que encontrarás en la pared derecha; continúa hasta el otro extremo de la habitación, abre la siguiente puerta y sube las escaleras. Cruza la siguiente puerta y verás un **cofre** en un recoveco a la derecha que contiene el **Mapa de las Ruinas** 2.

Retrocede a la sala principal y entra por la puerta a la izquierda, avanza hasta las escaleras en la siguiente habitación y, ya en el segundo piso, avanza por el pasillo a la derecha para ver una **palanca**. Acciónala para que aparezcan unas escaleras en la sala principal. Sube por ellas y cruza la puerta de la derecha; baja las escaleras 3 y cruza otra puerta más.

En esta sala encontrarás unas escaleras a la izquierda que suben a una plataforma, avanza por ellas y acciona la **palanca** al final de la pasarela. Baja y avanza por el camino abierto (al Norte); gira a la derecha cuando puedas, luego a la izquierda y otra vez al Norte para accionar otra **palanca** 4. Sigue avanzando y gira a la izquierda. Sube las primeras escaleras a tu izquierda. Avanza por la pasarela hasta las escaleras que bajan al otro lado del agua. Sigue hasta ver otra **palanca**; acciónala y subirá otra pared 5. Retrocede, avanza al Oeste y sube las escaleras del fondo hasta otra **palanca**; presiona ✖ para hacer subir otro muro y retrocede hasta las escaleras del principio. Avanza por la pasarela a la izquierda y acciona la siguiente **palanca** 6. Baja las escaleras y sube otra vez por las que llevaban a la palanca anterior, a la derecha. Acciónala de nuevo, baja hasta el muro que acabas de mover y sigue avanzando a la izquierda para salir de la sala.

En esta sala tenemos un nuevo laberinto. Baja las escaleras a la izquierda 7 y luego por las únicas escaleras accesibles a la derecha. En el siguiente nivel, baja por las escaleras de la izquierda y de nuevo otro piso. En el siguiente encontrarás otras escaleras que llevan a otras dos 8: baja por las de la derecha para salir de esta sala.

En la siguiente sala, mueve las estatuas para que cada una dirija el rayo láser hacia las dos alas del ave en la esquina superior izquierda 9. Baja las escaleras que han quedado al descubierto y entra en la cueva a la derecha; **el agua recuperará el PV y el PM** del equipo 10. Sigue el camino, cruza la doble puerta y observa la escena. **(VER COMBATE DHOULMAGUS Y DHOULMAGUS 2)**

Al terminar, observa el vídeo... parece que la maldición continúa 11. Salva la partida y sal del pueblo.



OBJETOS

Mapa de las Ruinas, Minimedalla, Escama de Dragón (cofre cerrado), Cenizas de Santo.

COMBATE DHOULMAGUS

- PV: 1880 / PM: 255 / P. EXP: 3400
- DINERO: --
- OBJETO: --

Debes tener en cuenta dos cosas: que el equipo haya llegado por lo menos al nivel 27 y que tengas paciencia. No basta atacar, atacar y atacar; el equipo se tendrá que tomar su tiempo.
Las primeras rondas te recomendamos que utilices Mentalizar para que los ataques sean más poderosos; haz que el protagonista y Yangus acumulen una tensión de 50 puntos para que a la hora del ataque den un golpe brutal. Puedes utilizar también la Doble Potencia y el Multifortalecimiento.
El enemigo se triplicará, pero te aconsejamos que centres tus ataques en el verdadero Dhoulmagus, el del centro, y dejes a las "copias" para el final. Estas tendrán una cantidad de PV de 600 puntos aproximadamente.
Utiliza a Angelo sobre todo para curar al equipo; lo mejor sería que ya hubiera aprendido el conjuro Multicuración 1. Si es así, utilízalo en cada turno.



COMBATE DHOULMAGUS 2

- PV: 2640 / PM: 255 / P. EXP: 12000
- DINERO: --
- OBJETO: --

Con esta nueva forma de Dhoulmagus no te recomendamos que "Mentalices" a los miembros del equipo, ya que lanzará el ataque Ola de Energía 1 que quitará todos los efectos que te fortalezcan. Hay muchas formas de vencer a este enemigo, pero nosotros hemos optado por ésta: aparte de llegar hasta aquí con un nivel medio de 30, hemos optado por dejar a Angelo para curar nuestras heridas. Si Angelo ha aprendido Multicuración, utiliza este conjuro en cada turno, de lo contrario te resultará más difícil. El enemigo realiza dos ataques seguidos y como recaigan sobre el mismo...
Los ataques más efectivos son Azote Doble de Jessica usando el látigo, Hacha Paralizadora de Yangus (el golpe que más PV quita) y Estocada Prodigiosa 2 del protagonista con la Espada.















23 LA REGIÓN DE ARCADIA







Tras ver que Jessica ha desaparecido, avanza por el camino a la izquierda, mejor con un Diente de Sable. Avanza por la izquierda y en la bifurcación sigue al Norte; cruza el puente y abre el mapa para ver que hay una ciudad sobre un puente más al Norte **1**. Al acercarte verás que una puerta que antes impedía el paso, ahora está reventada; lee la nota y continúa.

Al entrar en la ciudad, sube la escalera y entra por la reja de la izquierda **2**; en el jardín verás a un guardia tumbado. Tras hablar con él, entra en la mansión y sube las escaleras; al cruzar la puerta de la derecha verás a una **Jessica Diabólica.** De nuevo con el control, habla con el **Mago Dominico** y acepta ayudarle. Tras recorrer la ciudad para coger nuevos objetos, ve a la casa junto a la taberna. Habla con el hombre sentado en la mesa para saber dónde están los **Minerales de Kran**. Recibirás una **Espada de Piedra** para poder entrar en la Torre **3**.

Sal por la puerta al Norte de la ciudad y avanza por el sendero de arena; en la bifurcación, ve a la derecha y verás la **Torre de Rydon**. Para entrar, usa en la puerta la Espada de Piedra. Tras recoger el **mapa** junto a la puerta, **avanza por el puente** que cruza la habitación: caerás al piso inferior. Sube las escaleras a la derecha y **empuja la estatua** hasta la baldosa junto al puente **4** y podrás subir una planta más. Al llegar al tercer piso, sube las escaleras a la derecha, llega al quinto piso y cruza el puente. Caerás. Cruza al otro lado del puente y sube las escaleras a la derecha. **Empuja la estatua** y regresa al piso inferior para subir por el puente. Baja por las escaleras de la derecha y acciona la **palanca** de la derecha. Pisa sobre el puente con la **alfombra roja** a la izquierda y sigue hasta el otro lado; **empuja la estatua** hasta el recuadro junto a la escalera de la izquierda. La estatua subirá un piso. Colócala junto al puente y baja para subir al último piso. Sube la escalerilla dorada y al llegar al séptimo piso verás un vídeo **5**.

OBJETOS

Bastón de Mago, Minimedalla x8, Panacea Menor, Agua Mágica x2, Vestido de Piel, Siminete de vida, Espada de Piedra, Simiente de Vida, 230 Monedas de Oro, Mazo Gigante (cofre cerrado), Escama de Dragón, Anillo de Fuerza, 27 Monedas de Oro, Leche Fresca, Cuajo en Polvo, Brazalete de Oro, Boñiga de Dragón, 350 Monedas de Oro, Esencia de Amor Seco, Boñiga, Cola de Conejo, Cuajo en Polvo, Puñal Envenenado, Sal Gema, Pócima Chocante, 26 Monedas de Oro, Simiente de Fuerza, Sal Gema, Túnica de Evasión, Abrigo Mágico (cofre cerrado), 650 Monedas de Oro, Simiente de magia (cofre cerrado), Cinturón de Titán (cofre cerrado).

COFRES EN LA TORRE DE RYDON

Mapa de la Torre,
Anillo Recuperador, Arco de Quirón.

COFRES MAPAMUNDI

Cinturón de Titán (cofre cerrado),
Tiara de Plata (cofre cerrado),
Elixir Élfico (cofre cerrado),
Daga de Asesino (cofre cerrado),
Leche Fresca (de una vaca).









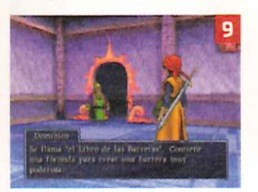


Sube las escaleras a la izquierda, la más alejada, y empuja la estatua hasta el recuadro al lado del puente; sube por la pasarela hasta encontrar un cofre con un **Anillo Recuperador**. Regresa al piso inferior y empuja la estatua de nuevo para que el puente vuelva a su posición anterior. Sube la escalera justo enfrente y tira de la estatua para que quede fuera de la plataforma.

Baja de nuevo y sube por el puente hasta el siguiente piso; sigue por el siguiente tramo de escaleras **6**. Al llegar a lo más alto de la torre verás una escalerilla pegada a la pared; **habla con el hombre subido al andamio** para saber dónde están las gemas **7**. A continuación, **regresa a Arcadia** para hablar con Dominico y acto seguido viaja hasta la Torre de Alexandría; tendrás que subir a lo más alto para obtener de la estatua los **minerales 8**. Cuando los tengas, regresa a Arcadia y entra en la mansión de Dominico.

Tras el vídeo, acércate de nuevo a la estatua y recoge del suelo las **Minerales Kran**. Sólo te queda llevárselos de nuevo a Dominico. Acepta el honor de ser el guardia de este fabuloso mago y entra en la habitación oculta para recoger el **Libro de las Barreras 9**. Sube de nuevo a la habitación de Dominico y aparecerá Jessica. Entrega a Dominico el libro y prepárate para enfrentarte a Jessica. La encontrarás en el jardín, sobre la fuente.
(VER COMBATE JESSICA DIABÓLICA)

Durante el vídeo Jessica volverá a la normalidad, así que no aceptes rematarla **10**. Tras la larga escena, sal de la posada y entra en la Iglesia para salvar; ve a casa de Dominico y entra en la habitación de la planta baja. Habla con él, sal de la cocina y verás en un vídeo que David corre peligro. Sal de la casa y e investiga a David; Dominico permitirá a Jessica aprender dos conjuros: Superincendio y Superhelada.





COMBATE JESSICA DIABÓLICA

- PV: 1970 / PM: 255 /P. EXP: 7800
- DINERO: --
- OBJETO: --

En principio, utiliza a Angelo para conjurar un Multifortalecimiento **1** y una Doble Potencia sobre los miembros del equipo. Luego haz que cure al equipo de las heridas. Los ataques de Jessica serán dobles, igual que cuando nos enfrentamos a Dhoulmagus. Pero no te preocupes, porque no será tan pesada de derrotar.
Puedes utilizar el comando Mentalizar para quitar más cantidad de PV de un golpe, aunque no creemos que haga falta. Usa ataques como Estocada Flamígera del protagonista o Ataque Ejecutor con la Espada de Yangus. Le quitarán bastante vida. Es posible que Jessica llame a Dracoespectros, pero no te preocupes de ellos, porque no te quitarán apenas vida **2**. Concentra tus ataques en nuestra antigua compañera y una vez haya sido derrotada, aniquila a los Dracoespectros.





24 REGIÓN DE ORKUTSK

Sal de Arcadia por la puerta del Norte y sigue el sendero de arena hasta la cueva en la montaña **1**, al final. Al cruzar al otro lado verás que ha cambiado radicalmente el paisaje. Al seguir el camino saltará un vídeo en la que correrás un grave peligro. Cuando recuperes el control, avanza por la casita para obtener nuevos objetos y **habla con Marta** para ver otro vídeo.

Tras pasar la noche en casa de Marta, acepta su encargo para Marek en el siguiente pueblo. Nada más salir de la casa, abre el mapa y ve al grupo de casas al Norte. Al entrar verás que todo está conectado por pasillos. Se trata de un gran anillo de pasillos y habitaciones. Recorre cada rincón en busca de objetos **2** y tiendas de armas y accesorios. →






3


4


5

→ **Avanza hasta la taberna** y cruza la puerta entre los dos pasillos para llegar al exterior. Cruza la casa situada en el centro para entrar en la **casa del alcalde** y baja las escaleras para acceder a los sótanos de la ciudad. Si abres el mapa verás la habitación de Marek al final del pasillo a la derecha. No está en su cuarto. Sal de la ciudad y ve a la derecha; si abres el mapa verás que hay un camino en dirección Norte. Avanza hasta allí para acceder a la **Gruta Botánica**.

Nada más entrar, baja la cuesta y entra en la cueva de la izquierda 3. Allí encontrarás un cofre con el **Mapa de la cueva**. Avanza a la derecha y sigue hasta el final de la gruta; encontrarás una rampa a la izquierda por la que poder subir. Sigue por el puente helado hasta dar con una salida a la izquierda.

Baja otra planta y avanza por el camino con hielo. Sigue por el camino que queda a la derecha; baja las escaleras y sigue por el túnel. En el cruce de caminos ve por la derecha y rodea por la izquierda la pequeña colina (sin subir la rampa). Unos carámbanos de hielo caerán formando un puente. Sigue el camino por la izquierda de modo que llegues al principio de esta cueva; ahora sí, sube la rampa de la izquierda y utiliza los carámbanos como puente. Baja la rampa al otro lado y las siguientes escaleras.

En la nueva cueva, avanza por el camino de la izquierda hasta la bifurcación y sigue por la derecha. Durante el camino verás que cae detrás de ti un carámbano del techo; da unas vueltas hasta que caigan otros dos para que formen un puente 4. Si te fijas en el mapa estarás dando un rodeo por el Oeste.

Avanza ahora por el puente que has formado con el hielo; baja las escaleras y acércate a los témpanos de hielo de la izquierda. Investiga la zona y accede a que **Munchie ayude a Marek** 5; avanza con el ratón hacia la derecha y baja la cuesta hasta una zona en la que gotea agua. Cruza por allí y verás caer otro carámbano de hielo a modo de puente. Regresa con el resto del grupo y cruza al otro lado para llegar hasta el hombre que está tirado en el suelo; abre el menú y **utiliza la bolsa que te dio Marta con el congelado Marek.** Utiliza una Curación total desde el menú y sal de la cueva. Al llegar al exterior tendrás que deshacerte de unos cuantos lobos 6. Tras la escena de vídeo, **regresa al pueblo de Orkutsk.**

Salva la partida en la Iglesia a la derecha nada más entrar y baja por las escaleras de la entrada. Avanza por el pasillo hasta la habitación de Marek (la que está más a la derecha) y saltará un vídeo. Acepta acompañar a Marek a ver a Marta y sal de la ciudad.

Nada más entrar en la casa verás que está ocupada por lobos 7; sigue el camino hasta la cueva que hay detrás de la cabaña y entra para ver otro vídeo. Habla con Marta y la segunda vez te preguntará por Marek; afirma que le entregaste la bolsa y verás otra escena.

OBJETOS

Medicina Especial, Antídoto Especial, Minimedalla x2, Bolsa de Marta.

OBJETOS GRUTA BOTÁNICA

Mapa de la Gruta, Minimedalla x3, Planta Rosácea, 100 Monedas de Oro, Elixir Élfico (cofre cerrado), Cola de Diablo (cofre cerrado), 2100 Monedas de Oro (cofre cerrado), Raíz de Rosa, Simiente de Vida, Puñal Gélido (cofre cerrado).

COFRES MAPAMUNDI

Estoque de Plata (cofre cerrado), hoja de Yggdrasil (cofre cerrado), Anillo de Agilidad (cofre cerrado), Minimedalla.

Sal de la cueva para ver cómo se quema la cabaña. Marta te dará la **Llave Suprema** (para abrir todas las salas con cofres encerrados). Después, **elimina a la manada de lobos.** Entra en la cueva y lee las inscripciones para saber algo más acerca de Empyrea. Cuando termines, tendrás que **pedir audiencia ante el Sumo Pontífice.** Pon rumbo a la **Catedral de Savella**, situada en una Isla al Norte, entre los dos continentes.



6


7

25 LA CALA DEL PIRATA

Entra por la puerta que encontrarás al desembarcar y sube el primer tramo de escaleras; tras hablar con la gente 1, descansa en la posada si llegas por la noche y cuando estés listo sigue subiendo las escaleras. **Entra en la catedral y salva;** sal por cualquiera de las puertas al fondo de la Iglesia y sube otro tramo de escaleras; al entrar por la puerta verás en una escena a Marcello. Sal de la torre y verás otro vídeo. Si has hablado con la gente, sabrás que hay una cueva oculta en algún lugar del mundo.

Embarca de nuevo y avanza hasta el continente del Este, donde empezaba la aventura. Si te fijas hay un río que separa en dos el continente. **Debajo de un puente de madera** encontrarás la cueva de la que hablaba todo el mundo en Savella 2.

Nada más desembarcar, abre la reja de la derecha para entrar en la **Cala del Pirata**. Saltará una escena en la que veremos a Rubí dispuesta a quitarnos el tesoro. Entra en la cueva y avanza por el pasillo a la derecha; entra por la puerta que verás al final y habla con Rubí. A continuación, gira el **timón** detrás del escritorio para descubrir una puerta oculta 3; avanza por el pasillo y entra por la puerta de la izquierda. Cruza el hueco en la pared, la siguiente puerta y baja las escaleras; sigue hasta el final del pasillo y te encontrarás con Rubí. Entra en la sala de la que ha salido y avanza por el primer pasillo a la derecha hasta el final. En la siguiente sala, ve a la derecha hasta la reja que tapa una puerta. A la izquierda encontrarás una **manivela** 4; gírala y retrocede hasta el agujero en la pared del piso superior. En lugar de entrar en la sala con los cofres, sigue el pasillo hasta el final. Al llegar a la habitación del fondo, baja la escalerilla 5 y cruza las 2 puertas siguientes; avanza por la cueva y cruza la puerta de madera. **(VER COMBATE CAPITÁN CUERVO)**

Abre el cofre para recoger un Mapa Esclarecedor. Tras el vídeo, conjura Telehuida y abre el mapa... Hay una X en medio del mar. Entra en el inventario y usa el mapa Esclarecedor. Sólo tienes que seguir la ruta que aparece pintada en blanco. La cruz está formada por unas rocas 6; navega hasta allí y observa el vídeo que te marcará el camino a seguir.


1


2


3


4


5


6



OBJETOS

Minimedalla x4, Simiente de Magia, 790 Monedas de Oro, Agua Mágica, Mapa de la Cala, Sal Gema, Yelmo de Hades (cofre cerrado), Escudo Óseo (cofre cerrado), Mapa Esclarecedor.

COFRES MAPAMUNDI

Minimedalla (cofre cerrado), Simiente del Saber (cofre cerrado).

COMBATE CAPITÁN CUERVO

- PV: 3680 / PM: 255 / P. EXP: 9750
- DINERO: 2675 MONEDAS DE ORO
- OBJETO: SOMBRERO PIRATA

Ten cuidado, porque este enemigo dispondrá de doble turno durante el combate y sabe mentalizarse para conseguir dar golpes más potentes. Utiliza tú también la mentalización para quitar 900 puntos al 50% de tensión acumulada.
Con Angelo, utiliza la Multicuración para que no te pille bajo mínimos en sus ataques y el Multifortalecimiento para que aumente la defensa del equipo 1; también funcionará el Azote Doble de Jessica con la Doble Potencia conjurada. La verdad es que no es muy difícil de vencer, ya que gastará muchos turnos en concentrar fuerzas y teniendo magia suficiente para curar las heridas no hay de qué preocuparse.


1

26 EL NUEVO CONTINENTE EMPYCCHU







Verás que te encuentras en un lugar bastante distinto de los que ya has visitado; parece una isla desierta. Cuando recuperes el control, sube por el camino de arena hacia el Este; abre el mapa y **dirígete a la ciudad marcada**. Antes puedes dedicarte a recorrer la zona en busca de nuevos cofres 1 y enemigos que derrotar. Encontrarás la entrada de la ciudad al Oeste. **Habla con todo el mundo** de esta zona y recorre todos los rincones en busca de nuevos objetos y tiendas.

Si has hablado con la gente del pueblo, habrás descubierto que hay un lugar donde se posa el pájaro que buscamos; bien pues camina hacia allí. Al salir de la ciudad, avanza de frente, hacia el Oeste. Sobre una colina verás unas piedras que forman una especie de puerta o de arco 2. Allí verás la **sombra de Empyrea**; síguela hasta atravesar el **agua de color morado**; sube la cuesta de la montaña a la derecha de este lago y la sombra 3 se convertirá en una **puerta tridimensional**. Estás en la misma región de Empycchu pero un poco descolorido. Entra en la ciudad y afirma ser del Mundo de la Luz 4; tras el vídeo, investiga cada rincón en busca de objetos.

Descansa del viaje y salva la partida antes de hablar con el jefe del pueblo (está sentado en el suelo). Acepta su encargo para saber qué pasa con Empyrea. Sal del pueblo y **avanza hasta la roca en forma de puerta** a la que llegamos en el Mundo de la Luz 5, donde seguimos la Sombra de Empyrea. Al llegar allí tendrás que luchar.
(VER COMBATE EMPYREA)

Tras el combate, observa el vídeo y acepta ayudar a la pobre Empyrea. Accede a que te lleve hasta la montaña. Tras la escena entra en la cueva y sube por la cuesta a la izquierda y cruza el puente para llegar hasta un cofre 6 con el **Mapa del Nido de Deidiave**. Desde la entrada avanza a la derecha y sube por la pequeña cuesta hasta la siguiente cueva. Avanza por el túnel hasta el cruce de caminos y sigue por la derecha. Ignora el siguiente cruce de caminos y sigue avanzando hasta el siguiente; **sigue recto para salir al exterior** y entrar a otra zona del nido 7. Sube la rampa de la derecha y cruza al otro lado de la cueva. Sube la pequeña rampa y baja al otro lado hasta la salida más al Norte (según el mapa) para dar con un **cofre** en el exterior.

Retrocede hasta la cueva anterior, sube la cuesta y sigue por el camino hacia el Este; sube la colina en el exterior hasta entrar en la siguiente cueva. Sube la rampa en espiral a la derecha. Al llegar arriba del todo, **cura tus heridas antes de cruzar a la siguiente cueva** arriba del camino y prepárate para recuperar el huevo.
(VER COMBATE GRIFIGNO)

Tras la escena, acepta la ayuda de la cría de Empyrea 8. Ahora podrás volar por el Mundo de *Dragon Quest*... ¡alucinante! Recordamos un cofre en concreto que no sabíamos cómo coger... **Coge la piedra de la Deidiave** y regresarás al Mundo de la Luz; al tener de nuevo el control del personaje, abre el menú y utiliza la Piedra de la Deidiave.

Encontrarás varios lugares sólo accesibles por aire: una Meseta al lado de la Ruinas Oscuras, una colina cerca de la torre de Rydon, otra colina en Villatránsito, una planicie cerca de Argonia, una zona elevada en el desierto, el nido de la Deidiave, una Isla en el Lago cerca de Ascantha 9, una planicie en la Isla Sagrada de Neos y el Valle Triangular. Antes de volar a estos lugares, **ve a la Catedral de Savella**.







OBJETOS

Simiente de Fuerza, Minimedalla x7, Musgo Rojo, Musgo Acuático, Simiente de Destreza, Leche Fresca x2, Poncho, Medicina Especial (cofre cerrado), Ala de Quimera, Sal Gema x2, Cuajo en Polvo, Simiente de Magia, Escama de Dragón, Supermusgo, Antídoto Especial, 180 Monedas de Oro, Boñiga, Queso Gélido.

COFRES NIDO EMPYREA

Mapa del Nido, Anillo de Verdad (cofre cerrado), Lingote de Oro (cofre cerrado), Látigo Demoníaco (cofre cerrado), Cenizas de Santo (cofre cerrado).

COFRES MAPAMUNDI

Cetro Mágico (cofre cerrado), Panacea Menor (cofre cerrado), Brazalete Poderoso (cofre cerrado), Minimedalla x2, Elixir Élfico (cofre cerrado), Leche Fresca (de una vaca), Cola de Diablo (cofre cerrado), Casco de Hierro (cofre cerrado), Simiente de Agilidad (cofre cerrado).





COMBATE EMPYREA

- PV: 1785 / PM: 255 / P. EXP: 10150
- DINERO: --
- OBJETO: SIMIENTE DE MAGIA.

El sistema a seguir será el habitual. Deja a Angelo para curar a los compañeros conjurando la Multicuración y con el resto utiliza el comando Mentalizar durante un turno para asestar golpes más potentes. Uno de los ataques de Empyrea es la Ola de Energía 1 que hará que todos los miembros del equipo recuperen su tensión normal. Utiliza la estocada Prodigiosa del protagonista o el Golpe Parteyelmos de Yangus 2 y los conjuros de Jessica: la superexplosión o la Superhelada. También puedes conjurar un Supertornado de Angelo cuando tengas a todo el grupo a tope de vida. Utiliza también la Doble Potencia sobre los miembros del equipo. Los ataques físicos del ave te quitarán una media de 150 PV y cada dos por tres lanzará Descargas que quitarán una media de 55 PV.





COMBATE GRIFIGNO

- PV: 3960 / PM: 8 / P. EXP: 8600
- DINERO: --
- OBJETO: SIMIENTE DE DESTREZA

Primero puedes acabar con el Garrillero Oscuro y con el Águila Oscura de un plumazo 1. Utiliza el comando Mentalizar para que tus ataques sean más potentes. Usa un Multifortalecimiento y Doble Potencia. Los ataques más dañinos son los físicos y ni intentes la Debilitación, porque no se dejará. Sólo necesitas un poco de paciencia. La Estocada Prodigiosa con el protagonista, el Azote Doble de Jessica y el ataque normal de Yangus serán los golpes mejor aprovechados contra este enemigo.



27 EL VALLE TRIANGULAR


1


2


3


4

Con ayuda de la Deidiave, **vuela a la residencia del Sumo Pontífice** en la catedral de Savella. Nada más cruzar la reja saltará un vídeo. Después, entra en el edificio para inspeccionar las habitaciones y vuelve a utilizar la Deidiave para **volar al continente al Sureste del mapa**. Si te fijas en el mapa, al Oeste del continente verás una isla muy cerca del continente. Está conectada con tierra firme a través de varios puentes 1. Aterriza allí y **entra en la ciudad del Valle Triangular**.

Tras el vídeo manejarás al Rey Trode. Salva la partida en la Iglesia y recorre el lugar para hablar con todos sus habitantes y encontrar nuevos objetos. Cruza el puente detrás de la Iglesia y entra en la cueva, allí te encontrarás con una elfa llamada **Raya** 2. Al hablar con ella descubriremos que era amiga de David (el chico al que mató Sir Leopold); accede a ayudarla y te dará una **Hoja de Árbol Oscuro**, objeto esencial para seguir avanzando. Para recogerlo, avanza por la puerta al lado de la posada y cruza la terraza. Con la Hoja en tu poder 3, sal de aquí y abre el mapa para saber dónde se encuentra el **perro de Dominico**. Síguele 4 a la Residencia del Sumo Pontífice en la Isla de Savella; entra en la habitación del sacerdote y prepárate para la lucha. **(VER COMBATE SIR LEOPOLD)**

Al terminar el combate verás un largo vídeo... parece que la historia se alarga 5. Habla con todos los que ocupan la celda y acércate a la puerta para hablar con el guardia. A la mañana siguiente, habla de nuevo con todos hasta que salte un vídeo. Durante la conversación entre los guardas recuperarás el control; **habla con el Cardenal** para que te cuente el plan de fuga.

Abre el mapa y verás dónde está el mal... la Isla de Neos, una Isla desértica entre los grandes continentes, casi en el centro del mapa. Ve allí en barco o convertido en Deidiave 6.

OBJETOS

Túnica de Sabio, Minimedalla x2, Simiente de Vida, Minimedalla x2, Elixir Élfico, Corona de Limo, Rocío de Yggdrasil, Supermusgo, Simiente de Defensa, Bastón de Antimagia, Hoja de Árbol Oscuro.

COFRES MAPAMUNDI

Minimedalla (cofre cerrado), Queso Superpicante (cofre cerrado), Leche Fresca (de una vaca).

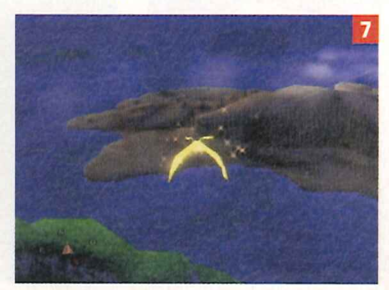
COMBATE SIR LEOPOLD

- PV: 4260 / PM: 0 / P. EXP: 10200
- DINERO: --
- OBJETO: --

Utiliza comandos como Mentalizar y conjuros como Multifortalecimiento o Doble Potencia para preparar al equipo 1. No se trata de un enemigo complicado, de manera que no tiene que costarte demasiado derrotarle.
Utiliza habilidades como Azote Doble, Falcoestocada, Estocada Flamígera o Golpe Parteyelmos. El enemigo atacará dos turnos seguidos, pero esto no supondrá ningún problema siempre y cuando tengamos al personaje que dedicamos a curar a tope de vida. Así podrás utilizar Maxicuraciones o incluso Resurrecciones si es necesario.


1


5


7

28 LA ISLA DE NEOS


1


3



OBJETOS

Simiente de Magia, Agua Bendita, 16 Monedas de Oro, Ala de Quimera, Gafas de Erudito, Rosario de Oro, 80 Monedas de Oro, Bulbo Lunar, Simiente de Destreza, Queso Picante.

COFRES MAPAMUNDI

Agua Mágica, Anillo de Agilidad.

Entra en la ciudad, recórrela para obtener nuevos objetos 1 y compra en la tienda (la verdad es que no hay nada nuevo). Luego entra en el edificio central para presenciar un inesperado vídeo 2. Prepárate para el combate. **(VER COMBATE MARCELLO)**

Tras el combate, seremos testigos del renacer de Rhapthorne. Observa atentamente el vídeo 3 y cuando recuperes el control sal de la ciudad. Parece que el Señor de la Oscuridad se ha salido con la suya.

Avanza por las distintas ciudades que hemos visitado; aprovecha para subir de nivel a los personajes y para crear nuevas y poderosas armas en el pote de alquimia. Visita todas las ciudades en las que has estado y habla con los habitantes de todos estos lugares para saber qué piensan sobre el cielo teñido de rosa. **Visita a Rubí**, al lado de Villahurto y habla con ella; ésta te obsequiará con un **Mayal de Furia** 4.

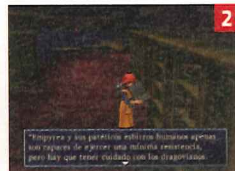
COMBATE MARCELLO

- PV: 3120 / PM: 255 / P. EXP: 11020
- DINERO: --
- OBJETO: --

No vamos a cambiar la estrategia ahora. Utiliza Mentalizar con Yangus y el protagonista 1 mientras Jessica y Angelo se encargan de conjurar la Doble Potencia y Multifortalecimiento. Utiliza también habilidades como Azote Doble, Falco Estocada o Golpeparteyelmos. Los ataques de Marcello, tanto físicos como mágicos 2 quitarán una media de 100 PV, individualmente o al equipo entero, nada que no se pueda solucionar rápidamente con una Multicuración de Angelo.

29 LA CIUDADELA NEGRA







Antes de dirigirte hacia este castillo suspendido en el aire, puedes dar una vuelta por las ciudades ya visitadas o **hacer nuevas armas en el pote de alquimia** [1] ... o ir directamente al grano y acabar de una vez por todas con el Señor de la Oscuridad. Asegúrate de que el equipo esté con sus PV y PM al completo y de haber salvado la partida. Cuando estés listo, avanza hacia el lugar donde marca la **Hoja de Árbol Oscuro** en el mapa.

Ya sobre la plataforma del Castillo, avanza por el pasillo de la izquierda y entra por la primera puerta a la izquierda. Investiga las estanterías para descubrir **nuevas recetas** de alquimia [2] y sal hasta la terraza para recoger del cofre el **Mapa de la Ciudadela Negra**.

Retrocede hasta la entrada y sigue el pasillo de la derecha hasta el final de las escaleras. Sube el primer tramo y entra en una sala llena de barriles; sube las escaleras que hay al final y baja hasta la **palanca** [3] en el balcón inferior. Acciónala para ver cómo se despliegan las escaleras a la derecha (al principio del nivel).

Da media vuelta y avanza hasta la fuente; sube las escaleras de la izquierda y cruza el pasillo hasta salir por el otro lado; es el único camino posible, los demás están cortados [4]. Avanza por el pasillo exterior para entrar de nuevo en el edificio y sigue el camino fuera del edificio hasta unas escaleras que bajan (no se puede avanzar más). Baja las escaleras y avanza a la derecha hasta ver unas nuevas escaleras. Abre el cofre que encontrarás en esta sala para obtener un **Escudo de Plata** [5].

Sube de nuevo las escaleras y ahora avanza por la puerta más al Oeste (no subas el siguiente tramo de escaleras). Al llegar a esta sala, avanza a la izquierda y empuja la **estatua** que bloquea la puerta de la derecha. Cuando hayas desbloqueado el camino [6], cruza por ella y, sin subir las escaleras, avanza por la puerta a la izquierda hasta un cofre en otra terraza. En su interior encontrarás una **Piedra de Sabio**, objeto muy útil en las próximas batallas. Haz que lo lleve uno de tus personajes en el inventario [7].





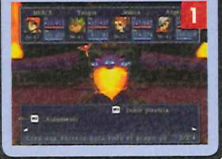
OBJETOS

Mapa de la Ciudadela, Trozo de Oricalco (cofre cerrado), 500 Monedas de Oro, Anillo de Oración, Simiente de Defensa, 1200 Monedas de Oro, Cenizas de Santo, Hoja de Yggdrasil, Queso Duro, Trozo de Oricalco, Puñal Gélido, Simiente de Vida, Queso Curado, Sal Gema, Manto Oscuro, Supermusgo, Escudo de Plata (cofre cerrado), Piedra de Sabio.

COMBATE RHAPTHORNE

- PV: 4850 / PM: 255 / P. EXP: 0
- DINERO: --
- OBJETO: --

Mentaliza con Yangus y nuestro protagonista, conjura un Aislamiento con Jessica para sus magias [1] y utiliza el Multifortalecimiento con Angelo. Después utiliza la Doble Potencia sobre los dos personajes que están utilizando Mentalizar. Haz que suban el nivel de tensión hasta 20 antes de atacar; subirlo más es muy arriesgado. Sobre todo porque sus "ataques desesperados" quitan una media de 300 PV a un miembro del equipo. Utiliza ataques como la Estocada Prodigiosa cuando las cosas no vayan demasiado bien o el Golpe Parteyelmos. Y recuerda que ahora tienes una Piedra de Sabio que podrás usar en cada turno para curar a todo el equipo. Tras el combate, el equipo se recuperará por completo.







Avanza por la puerta al lado del cofre y sube las escaleras para llegar hasta otra palanca; acciónala para hacer que aparezca otro tramo de escaleras. Sube la rampa y después las escaleras hasta dar con una puerta doble al final. Al entrar verás unas escaleras a izquierda y derecha y una puerta entre ella; bien, pues sigue la puerta central y baja por las escaleras que encontrarás en la siguiente sala. Baja los cuatro pisos [8] y cuando llegues a la siguiente sala, **inspecciona la gema roja** para restablecer los PV y PM del grupo.

Comienza a dar vueltas a la derecha; verás que poco se va convirtiendo en el Mundo de la Oscuridad [9]. Al terminar la tercera vuelta, verás que se ha abierto un camino a la derecha. Reza todo lo que sepas, ármate de paciencia y baja las escaleras.
(VER COMBATE RHAPTHORNE)

Al intentar salir de allí, una escena nos mostrará cómo todo empieza a desmoronarse. Sin perder ni un minuto, avanza por el pasillo y sube las escaleras al fondo. Avanza a la derecha hasta ser atacado por una estatua. Deshazte de este Siervo de las Tinieblas [10] y sigue avanzando a la derecha hasta ver de nuevo el panel que recuperaba a todo el equipo. Utilízalo y da una vuelta más hacia la derecha; tendrás que enfrentarte a las estatuas de los cuatro protagonistas; no son muy difíciles de derrotar [11]. Sube las escaleras y retrocede por el mismo camino. Al llegar arriba del todo tendrás que enfrentarte a dos Megalodones... son enemigos normales y corrientes. Cura al equipo y sigue saliendo del edificio...
(VER COMBATE RUINA)

Al terminar el combate, te encontrarás que estás en el exterior y sin ninguna salida... utiliza la Deidiave y verás una escena de vídeo.

COMBATE RUINA

- PV: 3800 / PM: 0 / P. EXP: 2480
- DINERO: --
- OBJETO: TROZO DE ORICALCO

Usa Multifortalecimiento y Mentaliza en los miembros más fuertes del equipo. Sube de nivel de tensión hasta 50 durante dos turnos y será pan comido. Cada uno de los personajes quitará 1000 puntos de vitalidad con cada golpe una vez hayas mentalizado hasta ese nivel y hayas conjurado la Doble Potencia. Ten cuidado con los ataques de Ruina: tampoco se quedan atrás [1].









30 COMBATE FINAL



1



2

Observa el vídeo; tras recibir de Empyrea la **Flauta de Eco** 1 tendrás que recorrer los lugares donde estaban los 7 sabios para recoger las esferas (menos mal que contamos con la magia Telerregreso de Angelo). **Estos lugares son los mismos donde fallecieron los 7 sabios:** En Villatránsito la cabaña quemada; en la Torre de Alexandría cerca de la Estatua; en la Abadía de Maella en los aposentos del Abad Francisco; en Bacará, en el domitorio de Próspero 2; en la Mansión de Dominico, cerca de la caseta de Sir Leopold; en la entrada de la cueva detrás de la Casita de Marta y, por último, en los aposentos del Sumo Pontífice.



3

Cuando tengas las 7 esferas 3, termina de equipar al grupo... nuevas armas y accesorios, algún objeto que necesites para el Pote de Alquimia... Procura que todo el grupo esté con el PM y el PV completo y vuela hasta Empyccu. **Asegúrate de tener al menos un hueco** en cada uno de los inventarios.

Habla con Empyrea; observa la escena atentamente y sigue la explicación 4 del pájaro sobre lo que tienes que hacer. No prolonguemos más esta situación y pongamos manos a la obra. Cada miembro obtendrá el **Cetro de la Deidiave**, objeto que tendrás que utilizar en la batalla contra el Señor de la Oscuridad.
(VER COMBATE RHAPTHORNE 2)

Tras el combate, sólo te queda disfrutar de la escena final... 5 ¿sólo? Cuando tengas de nuevo el control del personaje, sal del cuarto hasta encontrarte con Angelo; sube después al segundo piso y te encontrarás con Jessica. Sigue avanzando hasta el cuarto de Medea y acompáñala en un último paseo por el castillo. Una vez el grupo se encuentre en la **Catedral de Savella** y recuperes el control del protagonista, avanza hasta la entrada de la catedral para ver otra escena de vídeo. Entra por la fuerza para parar esta estúpida boda "real" 6. Baja las escaleras y rescata a Medea; por supuesto, accede a fugarte con ella y disfruta de una final feliz 7.

Espera a que finalicen los títulos de crédito y cuando veas que aparece "The End" en la pantalla prepárate para salvar la partida. Ahora sólo tienes que resetear la consola y **empezar a jugar desde esta partida salvada.**

Podrás descubrir una nueva mazmorra si avanzas hasta el lugar que aparecía en el sueño: el Santuario Dragoviano 8. Sigue la aventura de la ciudad de los dragones y tendrás la oportunidad de disfrutar de un final alternativo.



4



5


6

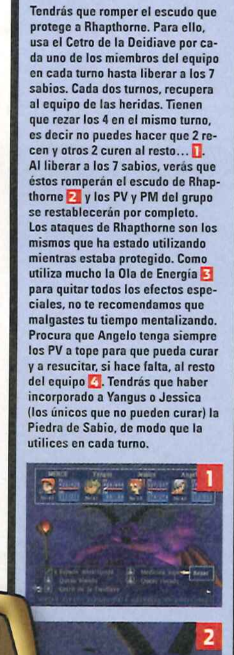

7

8

COMBATE RHAPTHORNE 2

- PV: 5640 / PM: 255 / P. EXP: 0
- DINERO: -- / OBJETO: --

Tendrás que romper el escudo que protege a Rhapthorne. Para ello, usa el Cetro de la Deidiave por cada uno de los miembros del equipo en cada turno hasta liberar a los 7 sabios. Cada dos turnos, recupera al equipo de las heridas. Tienen que rezar los 4 en el mismo turno, es decir no puedes hacer que 2 recen y otros 2 curen al resto... 1. Al liberar a los 7 sabios, verás que éstos romperán el escudo de Rhapthorne 2 y los PV y PM del grupo se restablecerán por completo. Los ataques de Rhapthorne son los mismos que ha estado utilizando mientras estaba protegido. Como utiliza mucho la Ola de Energía 3 para quitar todos los efectos especiales, no te recomendamos que malgastes tu tiempo mentalizando. Procura que Angelo tenga siempre los PV a tope para que pueda curar y a resucitar, si hace falta, al resto del equipo 4. Tendrás que haber incorporado a Yangus o Jessica (los únicos que no pueden curar) la Piedra de Sabio, de modo que la utilices en cada turno.


1
2
3
4



EXTRAS

Aparte de todo lo que te hemos explicado hay algunas cosas, objetivos, que podrás realizar para alargar la aventura del juego. A continuación te diremos todo lo que podrás hacer.

01 POTE DE ALQUIMIA

Si hay algo que tienes que tener en cuenta en la aventura es elegir bien los objetos, accesorios y armas que fabricarás en el Pote de Alquimia, ya que hay algunos objetos que sólo podrás conseguirlos una o dos veces a lo largo de todo el juego, mientras que ese mismo objeto sirve para más de tres recetas.
Para que vayas haciendo tus estrategias, éstas son todas las recetas que podrás hacer en el Pote de Alquimia.

RECETAS DE OBJETOS

Nombre	Ingredientes
Llave de Ladrón	Cuchillo de Bronce + Clavo de Hierro
Agua Bendita	Esencia de Amor Seco + Sal Gema
Agua Mágica	Agua Bendita + Simiente de Magia
Esencia de Amor Seco	Agua Bendita + Medicina Fuerte
Antídoto Especial	Planta Medicinal + Planta Antibiótica x 2
Antídoto Intenso	Planta Medicinal + Planta Antibiótica
Ala de Quimera	Ala de Murciélago x 2
Elixir Élfico	Rocío de Yggdrasil + Agua Mágica
Medicina Fuerte	Planta Medicinal x 2
Medicina Especial	Medicina Fuerte x 2
Panacea Menor	Medicina Especial x 2
Panacea Mayor	Panacea Menor + Raíz de Rosa + Manojo de Planta Rosácea
Panacea Mayor	Medicina Especial x 3
Misericordia Lunar	Bulbo Lunar x 3
Pócima Chocante	Agua Bendita + Ala de Murciélago + Boñiga
Pócima Chocante	Planta Medicinal + Planta Antibiótica + Bulbo Lunar
Raíz de Rosa	Planta Medicinal x 3
Raíz de Rosa	Antídoto Intenso + Planta Medicinal
Manojo de Planta Rosácea	Planta Medicinal x 2 + Bulbo Lunar
Manojo de Planta Rosácea	Medicina Fuerte + Bulbo Lunar
Super Musgo	Musgo Rojo + Musgo Acuático + Hoja de Yggdrasil
Frasco de Rocío de Yggdrasil	Hoja de Yggdrasil + Agua Mágica
Piedra de Sabio	Lingote de Oro + Rocío de Yggdrasil + Oricalco

RECETAS DE CASCOS

Nombre	Ingredientes
Gorro de Pieles	Gorro de Piel + Ala de Quimera
Gorro de Hermes	Pañuelo de Mercurio + Gorro de Pieles
Gorro Puntiagudo	Gorro de Piel + Clavo de Hierro
Casco de Piedra	hacha de Piedra + Sombrero Puntiagudo
Casco de Bronce	Casco de Piedra + Puñal de Bronce x 2
Casco Calavérico	Cola de Diablo + Corona Solar
Capucha de Pieles	Poncho + Gorro de Pieles
Yelmo Toril	Yelmo de Mitrilo + Leche Fresca + Boñiga
Yelmo de Mitrilo	Yelmo de Hades + Cenizas de Santo
Yelmo de Hades	Cola de Diablo + Yelmo de Mitrilo
Corona Solar	Cenizas de Santo + Casco Calavérico
Coroza de Reflexión	Casco de Hierro + Birrete de Sabio
Turbante	Pañuelo x 2
Orejas de Conejita	Diadema + Cola de Conejo
Tiara de Oro	Corona de Reflexión + Lingote de Oro + Tiara de Plata
Tiara de Plata	Horquilla Coral + Bandeja de Plata
Sombrero Alegre	Gorro de Pieles + Zuecos de Ánimo
Birrete de Sabio	Sombrero Mágico + Gafas de Erudito
Pañuelo de Mercurio	Anillo de Agilidad + Pañuelo
Antifaz Fantasmal	Manto Oscuro + Casco de Hierro

RECETAS DE QUESOS

Nombre	Ingredientes
Queso Normal	Leche Fresca + Cuajo en Polvo
Queso Normal	Queso Abrasador + Queso Glacial
Queso Suave	Queso Normal + Esencia de Amor Seco
Queso Duro	Queso Normal + Sal Gema
Queso Blando	Leche Fresca + Cuajo en Polvo + Sal Gema
Queso Curado	Lecha Fresca + Supermusgo + Esencia de Amor Seco
Queso Irregular	Queso Normal + Agua Mágica
Queso Angelical	Leche Fresca + Supermusgo + Rocío de Yggdrasil
Queso Vigorizante	Queso Superpicante + Queso Gélido + Sal Gema
Queso Frío	Queso Normal + Musgo Acuático
Queso Helado	Queso Frío + Musgo Acuático
Queso Gélido	Queso Helado + Musgo Acuático x 2
Queso Glacial	Queso Gélido + Supermusgo + Boñiga de Dragón
Queso Picante	Queso Normal + Musgo Rojo
Queso Superpicante	Queso Picante + Planta Recóndita
Queso Superpicante	Queso Picante + Musgo Rojo x 2
Queso Abrasador	Queso Superpicante + Supermusgo + Boñiga de Dragón

RECETAS DE ACCESORIOS

Nombre	Ingredientes
Anillo de Agilidad	Anillo de Oración + Simiente de Agilidad
Anillo de Inmunidad	Anillo de Oro + Púa Venenosa
Anillo de Fuerza	Anillo de Oración + Simiente de Fuerza
Anillo de Luna Llena	Anillo de Oro + Puñal Envenenado
Anillo de Oración	Anillo de Oro + Simiente de Magia
Anillo Recuperador	Anillo de Oración + Simiente de Vida
Anillo de Verdad	Anillo de Oro + Lanza Torbellino
Anillo de Lucidez	Anillo Oro + Estoque Luciferino
Anillo del Despertar	Anillo de Oro + Espada Onírica
Anillo Calavérico	Anillo de Hechicero + Cola de Diablo
Anillo de Hechicero	Anillo Calavérico + Cenizas de Santo x 2
Anillo Universal	Anillo de Verdad + Anillo de Inmunidad + Anillo de Luna Llena
Anillo de la Diosa	Anillo Recuperador + Oricalco
Brazalete Poderoso	Anillo de Fuerza + Cinturón de Titán
Brazalete Meteoro	Anillo de Agilidad x 2 + Oricalco
Brazalete Vital	Brazalete de Oro + Anillo Recuperador
Cinturón de Titán	Anillo de Fuerza + Faldón de Piel
Gafas de Erudito	Anillo de Lucidez + Anillo del Despertar + Simiente del Saber
Gema de Protección	Anillo de Oración + Simiente de Defensa
Talismán Sagrado	Tatuaje de Tipo Duro + Agua Bendita + Rosario de Oro
Zuecos de Ánimo	Medias + Sombrero Alegre
Pandereta de Tensión	Corona Solar + Piel de Dragón + Tatuaje de Tipo Duro

RECETAS DE ARMADURAS

Nombre	Ingredientes
Calzones	Pañuelo + Faldón de Bandido
Poncho	Piel de Dragón x 2
Vestimenta de Viaje	Vestimenta Normal x 2
Faldón de Piel	Pañuelo + Látigo de Cuero
Faldón de Piel	Calzones + Piel Dragón
Armadura de Bronce	Cota de Malla + Escudo de Bronce
Armadura de Cuero	Piel de Dragón + Vestimenta de Viaje
Armadura Mágica	Anillo de Oración + Armadura Compacta + Gema de Protección
Armadura Gigante	Brazalete Poderoso x 2 + Cota de Bandido
Armadura con Púas	Bumerán Afilado + Armadura Mágica
Armadura Real	Corona de Limo + Armadura Metalíquida + Oricalco
Armadura Espectacular	Cota de Plata + Escudo Espectacular x 2
Peto de Hierro	Escudo de Hierro x 2
Peto de Plata	Peto de Hierro + Bandeja de Plata x 2
Cota de Bandido	Hacha de Bandido + Falda de Bandido + Armadura Pesada
Cota de Malla	Látigo de Cadena + Vestimenta de Viaje
Cota de Bailarín	Conjunto de Bailarina + Cota de Plata
Cota de Dragón	Cota de Plata + Escama de Dragón x 2
Cota de Platino	Cenizas de Santo + Cota de Zombi
Cota de Zombi	Cota de Platino + Cola de Diablo
Cota de Zombi	cota de Plata + Dañazombis
Coraza de Escamas	Escama de Dragón + Armadura de Cuero
Uniforme Templario	Vestimenta de Viaje + Escudo Templario
Traje de Ángel	Vestido Mágico + Vestido Vaporoso
Vestido de Piel	Piel de Dragón + Conjunto de Bailarina
Vestido Mágico	Falda Bandido + Cetro Mágico + Sombrero Mágico
Vestido Deslumbrante	Vestido Reluciente + Brazalete Oro +
Gema de Protección	
Vestido de Princesa	Traje de Ángel + Vestido Deslumbrante + Rosario de Oro
Manto Oscuro	Cola de Diablo + Ala de Murciélago + Túnica de Evasión
Velo de Serenidad	Túnica de Evasión + Calzones
Túnica de Sabio	Birrete de Sabio + Abrigo Mágico
Túnica de Carmesí	Planta Recóndita + Agua Mágica + Túnica de Sabio
Disfraz de Conejita	Cola de Conejo + Corpiño de Seda
Corpiño Divino	Vestido Deslumbrante + Corpiño Descarado

RECETAS DE ESCUDOS

Nombre	Ingredientes
Escudo de Piel	Tapadera + Piel de Dragón
Escudo de Bronce	Escudo de Piel + Puñal de Bronce
Escudo de Escamas	Escama de Dragón + Escudo de Piel
Escudo Blanco	Leche Fresca x 2 + Escudo Ligero
Escudo Blanco	Escudo de Hierro + Fuente de Plata
Escudo de Dragón	Escudo de Acero + Escama de Dragón x 2
Escudo de Poder	Escudo Mágico + Anillo de Fuerza + Queso Curado
Escudo Templario	Uniforme Temaplario + Escudo de Hierro
Escudo Ruinoso	Escudo Real de Metal + Cola de Diablo
Escudo Mágico	Anillo de Oración + Escudo de Acero + Gema de Protección
Escudo Flamígero	Escudo Mágico + Bumerán Flamígero
Escudo Gélido	Escudo Mágico + Puñal Gélido
Escudo de Plata	Escudo Espectacular + Esencia de Amor Seco + Agua Mágica
Escudo de Tánatos	Escudo de la Diosa + Cola de Diablo
Escudo de la Diosa	Cenizas de Santo + Escudo de Tánatos
Escudo de la Santa	Escudo Espectaculatr + Escudo Blanco + Agua Bendita
Escudo Real de Metal	Escudo Ruinoso + Cenizas de Santa + Oricalco

RECETAS DE ARMAS

Nombre	Ingredientes
ARCOS	
Arco de Cazador	Arco Estrecho + Látigo de Cadena
Arco de Cazador	Vara de Ciprés x 2 + Anillo de Fuerza
Arco de Eros	Liguero + Arco de Cazador
Arco de Quirón	Arco de Eros + Escudo Poderoso
Arco de Odín	Arco de Quirón + Arco de Eros + Arco Ancho
BASTONES	
Bastón de Magma	Bastón de Mago + Bomba Pétrea
Bastón de Antimagia	Bastón de Mago + Bastón Rúnico
Bastón Resurrector	Bastón Rúnico + Brazalete Vital + Hoja de Yggdrasil
BUMERAN	
Bumerán Reforzado	Bumerán + Clavo de Hierro
Bumerán Cortante	Bumerán Afilado + Ala de Murciélago + Guadaña de Acero
Bumerán Flamígero	Bumerán de Ángel + Escudo Flamígero
Bumerán Metálico	Bumerán Cortante + Lanza Real de Metal
DAGAS	
Falco Puñal	Zarcilimos + Tatuaje de Tipo Duro + Anillo de Agilidad
Puñal de Diablillo	Daga de Asesino + Cola de Diablo
Daga de Asesino	Aguidaga + Púa Venenosa
ESPADAS	
Espada de Cobre	Puñal de Bronce x 2
Espada Doble	Cola deDiablo + Megaespada Doble
Espada Ventisquera	Espada Bastarda + Puñal Gélido + Queso Gélido
Espada Metalíquida	Espada Oxidada + Corona de Limo + Oricalco
Espada Oxidada	Boñiga + Pócima Chocante + Espada Metalíquida
Matadragones	Dañadragones + Brazalete Poderoso
Matazombis	Dañazombis + Talismán Sagrado
Megaespada Doble	Espada Doble + Cenizas de Santo x 2
Megaespada Milagro	Espada Milagro + Brazalete Vital
Superfalcoespada	Falcoespada + Brazalete Meteoro
Estoque de Plata	Espada Templaria + Talismán Templario
Estoque Luciferino	Estoque de Plata + Cola de Diablo + Ala de Murciélago
Estoque de Mercurio	Estoque Luciferino + Pañuelo de Mercurio x 2
Cimitarra de Luz	Bastón Rúnico + Escudo Ligero + Vestido Deslumbrante
Dragoespada Real	Espada Metalíquida + Espada Dragoviana
GUADAÑAS	
Guadaña Infernal	Guadaña de Acero + Puñal Envenenado + Yelmo de Hades
HACHAS	
Hacha de Piedra	Casco de Piedra + Vara de Ciprés
Hacha de Bandido	Hacha de Combate + Llave de Ladrón
Hacha de Hierro	Guadaña Agrícola x 2
Hacha de Oro	Hacha de Hierro + Lingote de Oro
Hacha Real	Hacha de Oro + Corona de Limo
Hacha Lunar	Hacha de Oro + Misericordia Lunar
LANZAS	
Lanza de Hierro	Vara de Ciprés + Daga
Lanza Larga	Vara de Ciprés x 2 + Lanza de Hierro
Lanza Sagrada	Lanza Larga + Rosario de Oro
Lanza Demoníaca	Bieldo de Combate + Púa Venenosa + Cola de Diablo
Lanza de Torbellino	Lanza Bélica + Cenizas de Santo
LÁTIGOS	
Látigo de Piel	Cola de Diablo + Cenizas de Santo
Látigo de Ofidio	Látigo de Piel + Escudo de Escamas
Látigo Demoníaco	Látigo Flagelador + Cola de Diablo
Látigo Flagelador	Látigo Demoníaco + Cenizas de Santo
Látigo Dragoniano	Látigo de Ofidio + Escama de Dragón x 2
MAZAS	
Almádena	Mazo Gigante + Yelmo de Hierro x 2
Supermaza de Guerra	Maza de Guerra + Brazalete Poderoso
Maza Megatónica	Supermaza de Guerra + Oricalco + Hacha Conquistadora



Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 89